

晶合实验室报告第三期
了解功耗的那点儿事
B神小池2人黑
DotA法系后期与物理系后期的碰撞
11月下
本期特惠价
￥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2011年 总第386期
大众软件®
电脑应用与娱乐
弈剑侠客—杨幂
天下3
网易全模式3D玄幻网游
四大革新,引领全模式热潮
轻松3D 酷爽由你
本期重磅专题：
英雄后传——讲述“后英雄无敌”时代的故事
新品初评：HTC myTouch 4G Slide手机 / 惠普Omni 120一体机 / 智器Ten2平板电脑 / Intel酷睿i3-2105处理器 / 三星300V4A-S04笔记本电脑
网络时代：千团大战落潮，团购何去何从？
实用软件：从入门到精通，手把手教你打造“绿巨人”
硬件评析：两款口袋式数码摄像机“对对碰”
前线地带：漂移天空 / 暴力辛迪加 / 无主之地Ⅱ
评游析道：评FIFA系列防守系统的进化
龙门茶社：小谈“基友病”泛滥ACG圈
本期强档攻略
杀出重围——人类革命
ISSN 1007-0060
了解详情 官方网站:tx3.163.com
網易 NETEASE
www.163.com

封神　回合网游换代之选
搜 索

玉虚大弟子　马天宇

封神

新回合　玩大的

火爆公测中

编辑强力推荐网游

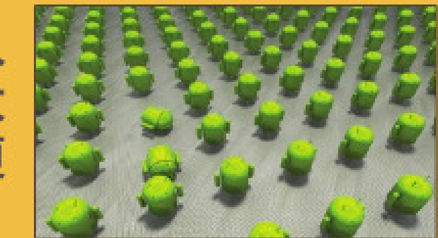
五人同乘大飞行 · 10v30大战斗 · 万人瞩目大婚礼 · 1380㎡大庭院

注册即送价值888元限量版珍稀飞行器

擎天柱网络开山力作　　官方网站：fs.175game.com

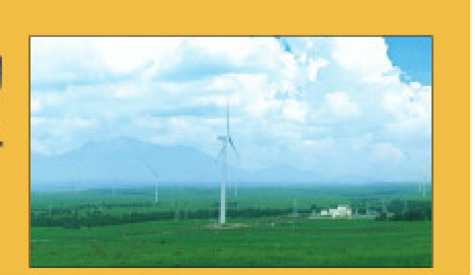
P31 实用软件 重点推荐
从入门到精通，手把手教你打造“绿巨人”

人类已经无法阻止Android机器人“入侵”地球了！好在我们有更加强大的应用软件来让它们变得服服帖帖，更好地为大家服务。



P49 硬件评析 重点推荐
晶合实验室报告第二期
——了解功耗的那点儿事

日常生活中关于功耗和应用方式的说法虽然不少，但常常自相矛盾，加上厂商的歪曲与遮掩，让我们无所适从，那么这次就让我们亲自测试一下吧。



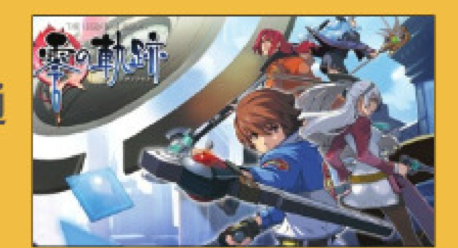
P94 龙门茶社 重点推荐
“我俩惺惺相惜，情不自禁”
——小谈“基友病”泛滥ACG圈

有人说我们身处一个泛爱的时代，然而这种泛爱却让自古以来阳刚味十足的“惺惺相惜”与“肝胆相照”染上了一丝暧昧的意味……



P109 攻城略地 重点推荐
《零之轨迹》全DP流程攻略

本流程攻略按照时间顺序撰写，旨在协助玩家既快速又尽可能完美地通关，取得全部搜查点数、书籍和食谱，有不同需求的玩家可以各取所需。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范错 罗玄 黄利东
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年11月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

这个周末虽然天公不作美——又是下雨又是刮大风的，不过我们的美编MM依然怀着较高的……哦No，是极高的职业素养和爱心前去参观了在北京石景山中国动漫游戏城举办的“2011北京国际动漫周”展会，除了必须观赏的3000余幅国内外著名漫画家的作品外，还有动漫达人秀、Cosplay大赛、动漫同人展、动漫精品影片展、动漫舞台剧演出，以及电子竞技精英赛。此外，据可靠情报说，坏香橙这个动漫沉迷者也顶着专题还没有写完的强大心理压力跑去看了，这一行为让我想起了在我上学的时候，有时会顶着作业没有写完，第二天有可能被老师痛批的心理压力偷跑到邻居家去看功夫剧的情景。那么，如果等到周一杂志结稿日那天发现坏香橙同学果然没能把专题写完的话，本责编是不是也该痛批一下呢？而对于我本人来说，与他们的关注点自然有所不同。首先，在进入展区前，还顺便参观了一下展会所在地——首钢重型机械厂那历史悠久的老厂区，诸如无比广阔的草坪，无比高大的厂房，无比巨型的齿轮，无比陈旧的铁轨，无比黑又亮的火车头等等，让人依然能够感受到它曾是工业时代中的一块重要基地。而就这次展会来说，我对其中的“剑网3”Cosplay表演的好奇心更强一些，好歹本人也曾在“剑网3”里充当过一年多的少林棍僧……而对于8神经这样的人来说，更关心的大概就是电子竞技精英赛了，本次竞赛都是《魔兽争霸3》《反恐精英》《实况足球》这些很传统的项目，参加的选手也是很传统的那几位强者，这个内行人应该都比我更清楚。总之，在这个有雨有风有动漫展的周末，编辑部里的几位动漫及游戏爱好者们都还是各有所得的。接下来呢，本期杂志又该结稿了，跟本责编一起好好的完成它吧。

本期责编：Cross

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河北	付伟	湖北	韩喜
江苏	倪军	四川	姜勇
山东	崔向明	河北	张寒天
天津	张晨	河南	刘碧凡
黑龙江	方海瑞	湖北	张锡悦
陕西	杨森	广东	郭亮
北京	王平	上海	邬兵昌
天津	王鹏	广东	林正华
甘肃	白阳	四川	胡江
山东	杨冠宇	北京	黄东旭



▲赠送价值148元《AVG全功能软件2012》一套

版权声明



闇

[àn]

闇乐派掌门人

永远把最爱music收归门下！
走路听pop，睡前听jazz，
全天候R&B，听遍天下
每时每刻有音有乐！

AD-D-000-081

享听音乐MM一下：

1.发送“MM”到10658800免流量费下载“MM”手机客户端（短信发送费0.1元／条）

2.登录www.10086.cn

MM三大优势

轻松的MM：手机登录下载流量费全免

免费的MM：每天有N多免费软件上架

开放的MM：几乎适配所有的手机型号



移动改变生活





全能双核 HTC myTouch 4G Slide手机

■晶合实验室 魔之左手

随着人们对移动设备性能要求的提升，多核处理器已经不是PC的专享，而是进入了平板电脑领域，甚至也进入了手机之中，HTC myTouch 4G Slide就是一款相当有特色的双核手机产品，它配置了滑盖全键盘和强大摄像头，同时也是目前价格最低的双核手机之一。



myTouch 4G Slide（右）键盘滑出方式与Desire Z（左）并不相同，没有连杆，因此更加紧凑，它同样采用4行式侧滑全键盘，橡胶材质的按键触感舒适，回馈感较Desire Z稍差



它的正面底部按键采用凸出式设计，点击手感较好，中间的触摸板是HTC的特色设计，非常实用，顶部则带有前置摄像头，而以镀铬边框装饰的扬声器显得有些不协调，且略带杂音



myTouch 4G Slide采用3.7英寸800×400分辨率Super LCD屏幕，支持4点触控，由于采用滑盖键盘设计，它的厚度和重量分别达到了13.5mm和180g（含电池），不过与前辈Desire Z相比已经有所进步





在机身左右和上侧面是标准配置的音量、开关、拍照键和耳机、Micro USB接口，底部带有挂绳孔



其背部800万像素摄像头带有双补光灯，支持全屏任意点对焦和多种特效，实拍效果相当出色

myTouch 4G Slide采用高通snapdragon MSM8660双核1.2GHz处理器和768MB内存，在测试中，圆周率计算最佳测试得分669，象限测试总分达到了2252，处理器得分尤为突出，达到4828。其内置的1520mAh电池能提供2天的待机时间，但频繁使用则在12小时内就可能耗尽电量。

总结：

出色的性能加上全键盘的更好输入能力、出色的照相效果，使其成为商务、娱乐、社交功能都很不错的一款手机。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★☆

厂商： HTC
上市状态： 已上市
售价： 2400元
附件： 耳机、说明书、联线、充电器等
咨询电话： 400-821-8998（服务热线）
推荐用户： 注重性能、输入能力和拍照效果的手机用户
相似产品： 摩托罗拉XT883、三星i9100等

中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家

敩

[xiào]

敩字都不认识？

没文化、**真可怕！**才高八斗也有阴沟里**翻船**的时候，随时用手机看看书，做个**货真价实**的**敩**人！

AD-D-000-083

享读好书MM一下：

1.发送"MM"到10658800免流量费下载"MM"手机客户端（短信发送费0.1元／条）

2.登录www.10086.cn

MM三大优势

轻松的MM：手机登录下载流量费全免

免费的MM：每天有N多免费软件上架

开放的MM：几乎适配所有的手机型号



移动应用商场
Mobile Market

移动改变生活





纤巧实用
惠普Omni 120一体机

■晶合实验室 魔之左手

Intel Sandy Bridge处理器和AMD APU将GPU和CPU这电脑中两大最复杂的运算单元完美地融合在一起，因此它们的性能功耗比和性价比方面都更加出色，也更加适合近期最火热的台式机类型——一体机。惠普的Omni系列一体电脑作为这一市场的重要产品，也推出了相应的Omni 120-1000，分别是采用低端APU——E-450的120-1010cl和采用低端Sandy Bridge处理器——奔腾G620的120-1015cl，我们的样品就是其中的Omni 120-1015cl。




其厚度约为10cm，左侧下部为多合一读卡器、2个USB接口和音频输入输出接口，右侧上部安装有DVD刻录机

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 惠普（HP）
上市状态： 已上市
售价： 3999元
附件： 说明书、工具光盘、键鼠、外置电源等
咨询电话： 800-820-6616（售后支持热线）
推荐用户： 对3D游戏性能没有需求的家庭及办公用户
相似产品： 联想IdeaCentre B32、Acer EZ1810等

Omni 120背面略有凸出但不显笨重，上下都开有散热孔，实际运行时只有顶部略微温热而已。大型后支架最大张开角度约45°，在这一范围内可随意调节，与前部固定支架配合，使显示器仰角有较大的调整范围



背部接口集中于左下角，包括电源、网线和4个USB 2.0接口、一个音频输出接口

Omni 120仍采用这一系列经典的外形设计，圆滑的显示器与键鼠都是沉稳的黑色，大量采用的闪亮钢琴漆涂装则增加了些许灵动的效果。它采用奔腾G620处理器、H61主板，安装2GB DDR3内存和500GB硬盘。其屏幕尺寸为20英寸，分辨率1600×900，顶部带有摄像头，底部安装有效果不错的扬声器



在Omni 120主机上没有设置功能和调节按键，而是将其集成在键盘上的Fn功能中，音量调节键也作为独立按键安装在键盘上

这款产品默认安装的操作系统是FreeDOS，为了测试方便，我们安装了64位Windows 7旗舰中文版，相关驱动都可在惠普中文官方网站上方便地找到和下载。

项目	设置/项目	得分
PCMark Vantage	PCMark	5394
	游戏性能	3494
wPrime 2.05	1024M	912.773秒
Fritz Chess Benchmark	2线程	7.99倍
Windows 7体验指数	处理器	6.4
	内存	5.5
	图形	4.1
	游戏图形	5.5
	主硬盘	5.9
3DMark06	默认设置总分	2561
街霸IV	1280×720默认设置	18.58fps

总结：

Omni 120在占用面积和价格都接近一台大尺寸显示器的情况下，提供的性能足以满足一般家庭和商务用户的需求，而且在扩展能力、外接能力等方面与一般台式机差别不大。唯一的遗憾是3D处理能力一般，且不易扩展（主板仅提供PCI-E迷你卡插槽）。P

迷你战鼠

Tt eSPORTS黑翼真鲨mini鼠标

■晶合实验室 魔之左手

Tt eSPORT推出的黑翼真鲨Mini（Azurues Mini）是一款设计简洁的产品，不过性能仍然相当出色。它与黑翼鲨（Azurues）一样是面向FPS游戏的竞技鼠标，但体积略小一些且更加轻便，适于笔记本用户或手掌较小的MM玩家。

它采用左右对称外形，标准3键+滚轮设计，前部略向前倾，增大按键面积的同时缩小了底部面积，让整个鼠标变得更加小巧。其上表面与两侧都采用防滑皮革烤漆材质，可防汗防滑，滚轮和Logo带有背光，Logo背光灯还带有呼吸效果

鼠标底部带有DPI调节键，有400/800/1600DPI三档可调，速度差异相当明显，小编感觉分别适合需要精确瞄准的狙击潜伏、普通枪械和运动、高速转身与甩枪等



其底部带有大型特氟隆脚垫，滑动流畅，中央的红光光学引擎，最高分辨率1600DPI，两者结合可适合除透明玻璃外的几乎所有平面。其光学组件带有减震设计，配重采用内置方式，适合经常携行或在不太稳定的情况下使用



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 曜越（Tt eSPORTS）
上市状态： 已上市
售价： 318元
附件： 说明书、贴纸等
咨询电话： 无
推荐用户： 游戏发烧友，职业游戏玩家
相似产品： Razer炼狱蝰蛇变形金刚升级版、罗技MX518 1800DPI版等



它采用Tt eSPORT产品常用的编织鼠标线和镀金USB接口，线上的防缠绑绳便于捆绑携带。另外它还提供了很酷的龙logo贴纸

总结：

这是一款简洁实用而且相当酷的游戏鼠标，便携性和场地适应性比黑者-魔战（Black Element）等其他鼠标产品更强。P

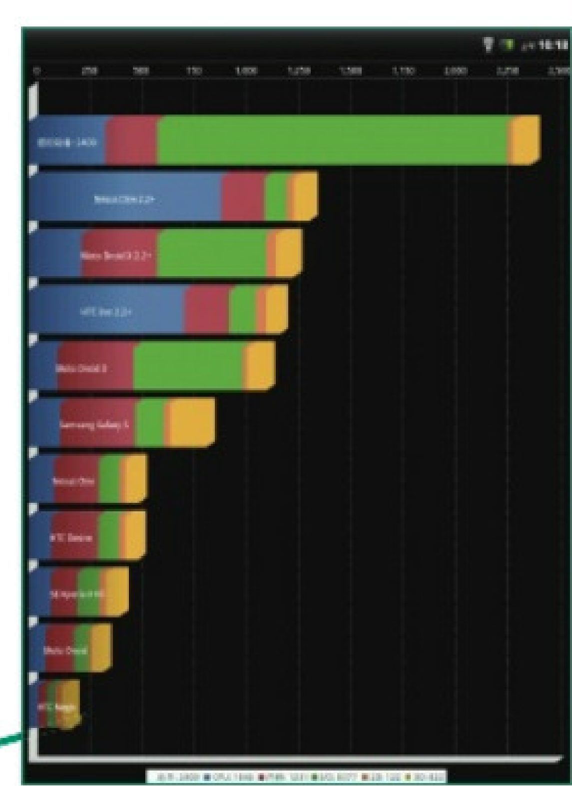
性价比提升
智器Ten2平板电脑

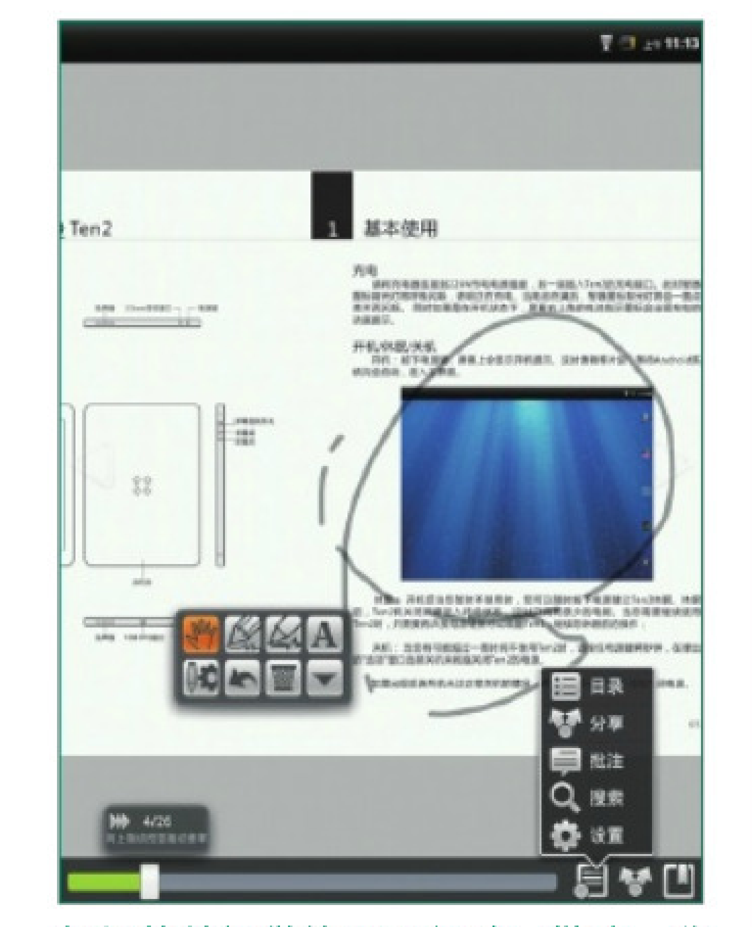
■晶合实验室 魔之左手

智器Ten2也可以叫T12，不过很明显厂商更希望大家记住第一个名字，因为它就是曾广受关注的智器Ten（T10）的后继型号。Ten2同样是一款面向中端市场的安卓2.2平板电脑，定位与Ten有些相似，那么它有什么特色？又与Ten有什么不同呢？

Ten2接口集中于左下侧面，按键则集中于右上侧面，操控较方便，特别是屏幕方向锁有利于手持阅读。其视频仍采用固定方向横向播放，这时效果不错的扬声器常会被握持的手挡住。我们可以看到其厚度减小为12.5mm，不过重量仍达到了760g

它采用800MHz ARMv7处理器、512MB内存，自带8GB存储空间，支持TF卡扩展，带有重力感应能力，支持蓝牙、WiFi以及录音功能。象限（Quadrant）测试成绩，特别是I/O得分相当高





智阅软件提供的PDF阅读、批注、分享（通过微博）功能和电子杂志在线购买等功能，是这款产品最吸引人的特色。其自带的播放软件可支持MP4、AVI、RMVB等常见音视频格式

Ten2从外形上看与Ten类似，但更加紧凑，前面带有触摸式操控键，顶部的小logo在充电时会有呼吸效果，而左上角的“小孔”则是光线感应器。其背部纯平，壳体采用纯金属壳材质，绘有巨大的智器Logo

Ten2采用更适于阅读的4:3规格1024×768分辨率IPS面板，换装电容屏后可支持多达10点触控，可视角度和显示效果很好

总结：

Ten2在Ten的基础上进行了并不算大的升级，不过价格却更加亲民，是不错的圣诞礼品选择。它继续着重阅读和娱乐能力，兼顾了在线服务扩展能力，只是仍未提供摄像头，较为遗憾，Ten2解决了Ten中较为明显的充电口周围发热问题，待机耗电也更少。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 智器（Smartdevices）
上市状态： 已上市
售价： 1499元
附件： 充电器、联线、耳机、说明书等
咨询电话： 0551-5311585（售后服务）
推荐用户： 注重阅读体验和屏幕性能的移动娱乐用户
相似产品： 智器T10、苹果iPad等

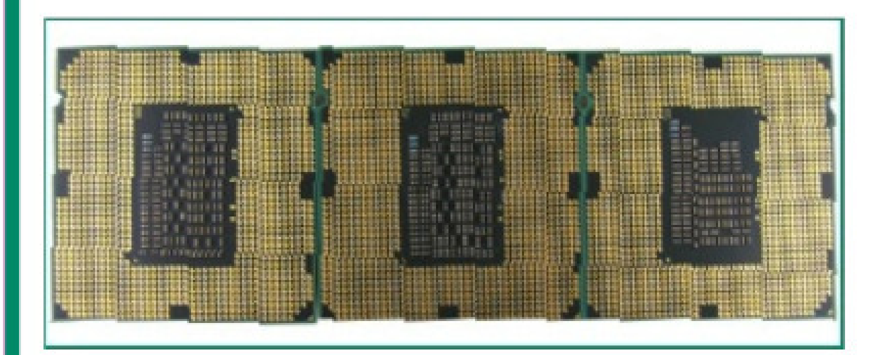
低端核显增威力
Intel酷睿i3-2105处理器

■晶合实验室 魔之左手

在第二代智能酷睿平台中，相对于前辈，最大的结构变化就是显示单元被真正融入了处理器核心中，成为核芯显卡，并因此获得了更强的图形性能。但在台式机系列中，我们仍然看到大量型号采用了配置较低的HD2000核芯显卡，它仅有6个EU（执行单元），在处理日常的2D应用时问题不大，但3D游戏能力相当有限。酷睿i5-2500K/i7-2600K等产品虽然集成了3D能力相对较强的HD3000，但同时赋予了超频特性，因此价格相对较高。酷睿i3-2105就是为追求一定3D性能的低端用户而设计的产品，对很多因为采购成本的原因而放弃独显的用户来说是更好的选择。

从右上表中可以看出，酷睿i3-2105与i3-2100相比除了核芯显卡外没有什么区别，只是核芯显卡的配置提升，因此价格更高一些，但与购买低端独显相比，增加的成本就相当少了。

从下图可以看出，由于核芯显卡的配置不同，所以酷睿i3-2105（中）的底部元件排列与i3-2100（右）不同，而是在核芯显卡位置增加了密集的元件，和i5-2500K（左）处理器一样。



背面元件对比图

CPU	酷睿i3-2100	酷睿i3-2105
核心	Sandy Bridge	Sandy Bridge
核心/线程	2/4	2/4
GPU型号	HD2000	HD3000
EU数量	6	12
GPU频率 / 睿频	850MHz/1.1GHz	850MHz/1.1GHz
制作工艺	32nm	32nm
主频 / 睿频	3.1GHz	3.1GHz
L3缓存	3MB	3MB
TDP热设计功耗	65W	65W
接口	LGA 1155	LGA 1155

项目	设置/项目	I3-2105	I3-2100
PCMark Vantage	PCMark	6975	6367
	游戏性能	5318	4809
PCMark7	总分	2409	2380
wPrime 2.05	1024M	554.595秒	554.954秒
Fritz Chess Benchmark	4线程	12.44倍	12.45倍
Windows 7体验指数	处理器	7.1	7.1
	内存	5.9	5.9
	图形	6.3	5.2
	游戏图形	6.3	4.6
	主硬盘	5.8	5.8
3DMark06	默认设置总分	4078	3140
3DMark Vantage	Performance总分	P1729	P1092
	GPU	1355	841
生化危机5	1280×720中等设置	34.5fps	21.2fps
街霸Ⅳ	1280×720最高设置	39.68fps	26.99fps
星际争霸Ⅱ第三关	1280×720中等设置	30fps左右	20fps左右

为了便于测试和发挥处理器最强性能，我们采用了较高的周边配置，如技嘉Z68A-D3H-B3主板、双通道Kingmax DDR3 2200 2GB×2内存，普通用户选购时搭配H61主板及主流内存即可。测试平台硬盘为希捷7200.12 1TB，安装64位Windows 7旗舰版操作系统、技嘉原厂驱动。

从测试成绩看，酷睿i3-2105的处理器等相关性能与酷睿i3-2100基本相同，但显示能力，特别是3D处理性能有明显提升，综合测试得分提升了最高70%。在实际游戏测试中，酷睿i3-2105可在720P高清分辨率下以中等画质运行生化危机和星际争霸Ⅱ，虽然帧数并不算高，但30～40帧的速度已经完全可玩，它还能以同样分辨率和40帧的速度运行高画质街霸Ⅳ，而i3-2100在这些设置下都出现了明显卡机的情况。



intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

在低端处理器中集成更强的核芯显卡，可提供性价比更高的平台方案，希望Intel能推出更多的类似产品。



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 英特尔（Intel）
上市状态： 已上市
售价： 820元（盒装）
附件： 散热器等
咨询电话： 无
推荐用户： 普通家庭、办公用户
相似产品： Intel 酷睿i3 2100、AMD A6 3650



SOHO伴侣
三星300V4A-S04笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky

这次我们拿到的三星300V4A笔记本采用英特尔新近发布的酷睿i3 2330M处理器。本机采用"下沉式转轴"设计，自带的3个USB 2.0接口分布于机身两侧，另附带四合一读卡器，扩展能力不错。美中不足之处在于右侧的两个USB插口间隔过近，无法同时插入两个U盘这样体积较大的USB组件。



下沉式转轴



右侧两个USB接口设计得太过靠近

酷睿i3 2330M处理器仍属第二代酷睿系列处理器中的低端产品，GeForce GT 520MX显卡在市场上比较少见，从参数上可知其为GT 520M的频率提升版，但只能搭配64Bit显存，推测其性能应该相差不大。当然作为偏重商务的笔记本，显卡性能并非其主要考虑的因素。

实际游戏性能测试上，我们选取了Lost Planet 2（DX9模式）和Street Fighter Ⅳ，两款游戏测试程序除反锯齿选项外，均开启最高图形效果，速度分别为17.5fps和59.26fps。

从测试得分上看，本机能够轻松应付常见办公任务，标配的4GB内存显得绰绰有余。值得一提的是，本机第一次启动时会提示用户选择分区然后自动安装驱动程序及随机软件。同时三星还为用户提供了系统优化程序以及Norton Internet Security安全软件，用户可以根据自己的需求选择"自然环保""节能""工作与自然的平衡"以及"用户自定义"4种系统运行模式，并可通过本软件实时获得整机的功耗数据。

整机配置参数如下	
项目	参数
处理器	Intel 酷睿i3 2330M（双核，2.2GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	4GB DDR3 1333
显示屏	14英寸 分辨率1366×768
硬盘	640GB 5400rpm
显卡	Intel HD3000+NVIDIA GT 520MX 1GB显存
网络连接	10/100/1000Mbps以太网卡，802.11b/g/n无线网卡，蓝牙3.0
光驱	DVD-RW
接口	USB 2.0×3，HDMI，VGA，耳机及麦克风接口，四合一读卡器（SD/SDHC/SDXC/MMC），RJ45，电源接口
摄像头	130万像素
尺寸	331.1mm×230mm×32.3mm
重量	2.14kg,旅行重量2.51kg
操作系统	Microsoft Windows 7 Home Basic 64Bit
其他	6芯锂电池、电源适配器、随机软件等

项目	子项	得分
PCMark Vantage	PCMark	4742
Windows 7 体验指数	处理器	6.5
	内存	5.9
	图形	4.6
	游戏图形	6.5
	硬盘	5.9
3DMark06	3Dmark	5995
	CPU	2665
3DMark Vantage	3DMark	E9860
	GPU	11378
	CPU	7041
CineBench 11.5 x64	OpenGL	18.47fps
	单核	0.8pts
	多核	1.85pts
Fritz Chess Benchmark	步数	4194

注：单项得分均为越高越好。

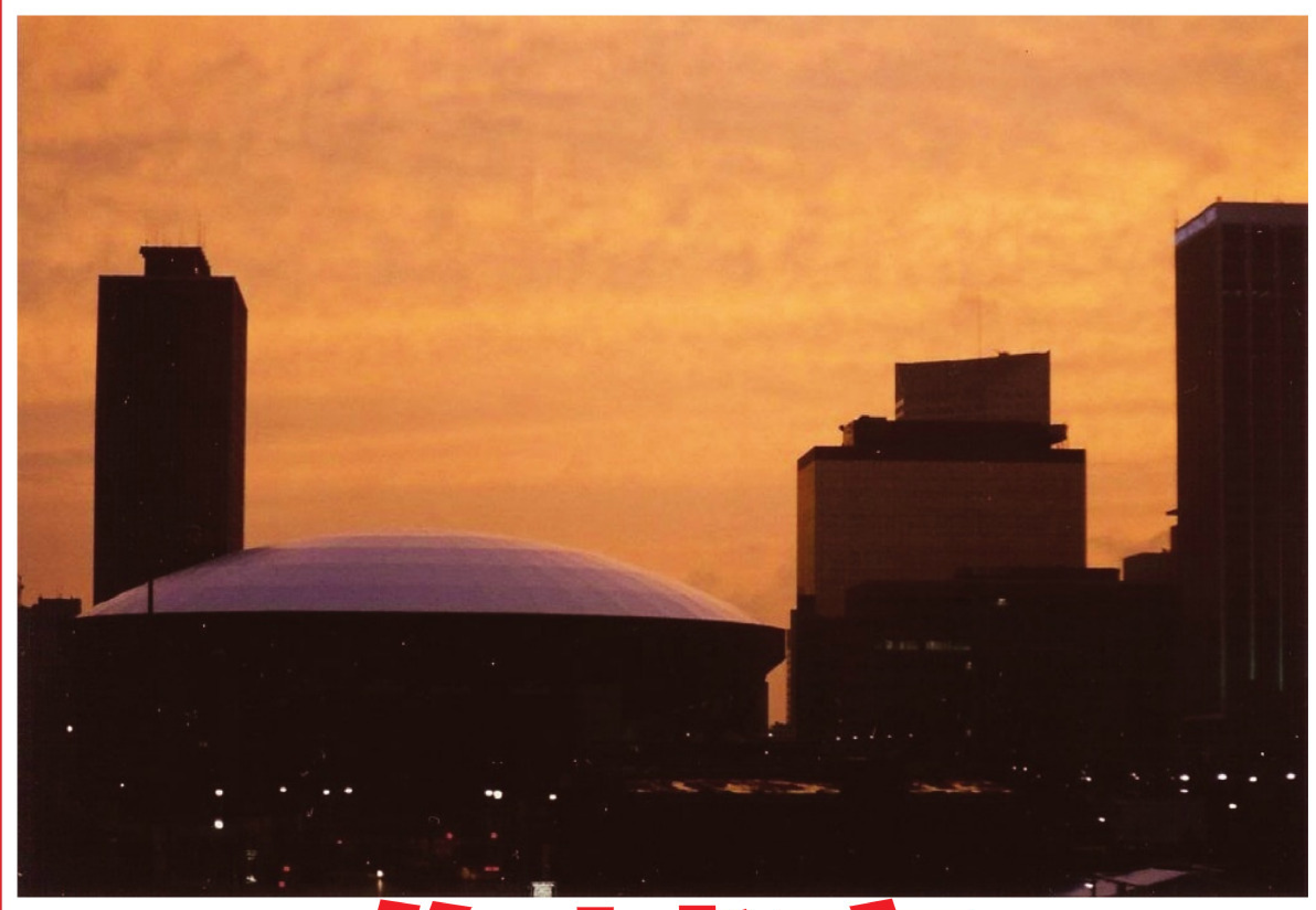




整机外形稳重，性能中规中矩。稍显遗憾的是USB接口间距过近，用户使用时需要注意。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：三星（SAMSUNG）
上市状态：已上市
售价：4170元（4GB/640GB版）
附件：电源适配器等
咨询电话：400-810-5858（热线电话）
推荐用户：普通商务办公用户
相似产品：联想V470A-ITH（H），戴尔Inspiron灵越14z（Ins14ZD-118）等



伤城变

■ 策划：本刊编辑部
执笔：日落不夜城

“一百多年前，GE创业的时候说，要让天下亮起来；所有人都朝着这个方向，做的电灯泡越亮越好。迪斯尼要让全世界的人开心起来；拍了这么多电影，就是让你开心，包括员工也开开心心。假设你今后要建立一个公司，一定要有很强的使命感，我自己也是这么多年越来越悟出这个道理。所以，阿里巴巴内部定了一个使命：让天下没有难做的生意；通过互联网，让中小企业做生意变得越来越简单。很多人把使命贴在墙上，‘为人民服务’，这基本上是一句空话。怎么让它不成空话？需要考核。要在确定使命之后，使服务、产品、制度都围绕这个使命去做，任何东西违背了我们的使命，就必须拿掉。”

——2008年6月5日，阿里巴巴集团主席马云在北京大学光华管理学院演讲内容节选

曾几何时，在国内互联网大众的心目中，相比于依靠“先竖靶子后拆台”手段开创市场的360互联网安全公司和凭借着“一家独大”的用户基数肆意摆布行业规则的腾讯，把“倾听客户声音，满足客户需求”作为口号的阿里巴巴集团在公众群体中的形象要正面得多。对于广大国内网民来说，阿里巴巴集团旗下的淘宝网是第一家让大众体验到网购魅力的电子购物网站，经过多年的发展，这家成立于2003年5月10日的网络零售商务站点已经成功地改变了主流网民的消费观念，时至今日，无论是创业、购物还是作为个人网络交易的担保平台，淘宝网依旧是广大用户心目中的首选。倘若要对在21世纪初期改变中国互联网业界的企业进行排名，那么“掘出国内电子商务平台第一桶金”的阿里巴巴集团势必榜上有名。

然而，就是阿里巴巴——这家在知名度与人望方面取得过双赢成绩的高科技企业，一条不折不扣的互联网产业大鳄，却在2011年的第四季度遭遇了一场声势浩大的舆论



“改变了生活的方式”——曾几何时，淘宝网给国内网民留下的印象就是如此鲜明

围攻。至于这场围攻造成的影响效果，以下条目内容算得上是最直观的答案：

“公司想挣钱是正常的，不想挣钱是不正常的。淘宝经历了九年不正常！九年来我们从未考核过淘宝收入，从未要求过淘宝一分钱的利润。今天也没！赚钱不是我们的目的。我们不是道德模范，但我们确实想在中国做一家不同的企业。我们全心帮小企业因为我们懂那种痛。但不是人人从商会挣钱，商业是门严肃的学问。”

——2011年10月12日，阿里巴巴集团主席马云的微博发言内容

“看着家人的眼泪，听见同事们疲惫委屈的声音，心悴了，真累了，真想放弃。心里无数次责问自己：我们为了什么？凭啥去承担如此的责任？也许商人赚了钱就该过舒适生活，或象别人一样移民，社会好坏和我们有啥关系？昨晚上网听见那批人高奏纳粹军歌，呼喊‘消灭一切，摧毁一切’伤害着无辜。亲，淘宝人！！”

——2011年10月13日，阿里巴巴集团主席马云的微博发言内容

从坚持己见到垂首叹息，仅仅过去一天，整场事件的核心人物态度立场就发生了如此鲜明的转变。然而归根结底，这场号称“民间弱势团体正面对抗垄断集团大户不平等条例”的围攻事件主题并不复杂：提供电子商务交易平台的服务方推出了“提高费用标准”的新规定，广大经营规模较小的商家纷纷表示缴纳金额过高自己无力承担，于是呼朋唤友拉帮结社利用现行规则的漏洞对淘宝商城规模较大的商户（也就是这些围攻者眼中的“淘宝商城利益共同体”）展开攻击，在短时间内直接瓦解了商城的秩序，并顺利地引起了各路媒体与一般民众的关注。到截稿为止，尽管混战的高潮已经结束，但来自互联网民间舆论的风暴依旧没有平息，阿里巴巴官方团队与对抗的民众群体之间依然没能取得双方认同的结果。

从形式上来看，这场声色俱厉的民间抗议活动性质属于“多数派对抗少数派”的类型，从目前的结果来看，似乎属于标准的“公众集团战胜寡头组织”结局——然而，这种理想化的印象确实算得上是结局的真相吗？从策划、组织再到最终爆发，操纵影响整场活动发展运转的，果真仅仅是“来自民众自己的意识”吗？

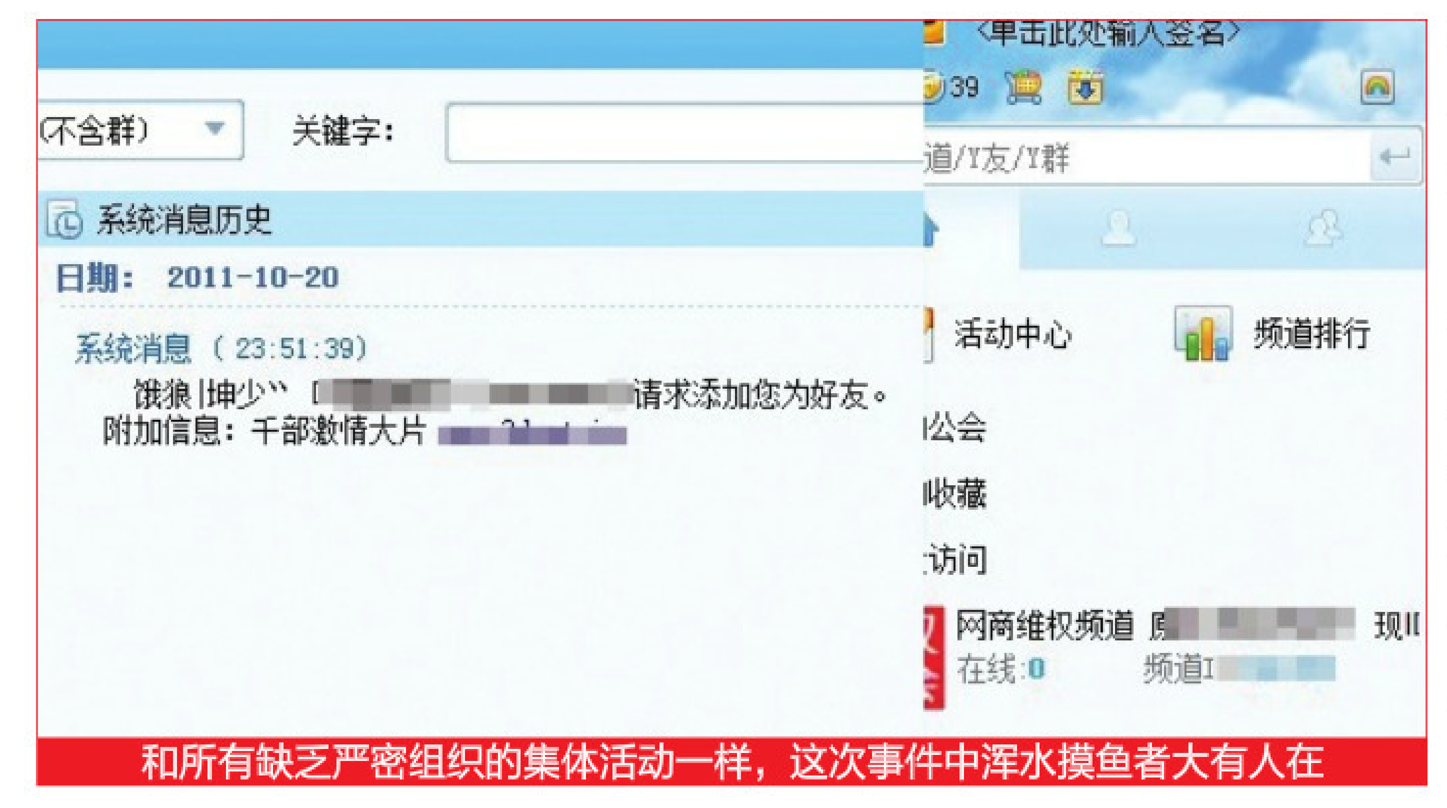
这的确是个值得深思的问题。

焦点回放：新条例引发的大混乱

2011年10月10日，淘宝商城发表公告，宣布将正式升级商家管理系统。根据新公布的条例，淘宝商城官方表示将要“加大对消费者的保障力度，对于假货、水货、假冒材质成份等严重违规行为，给予消费者5倍货款的赔偿，同时大幅提高对于延迟发货及描述不符、违背承诺等违规行为给予消费者的补偿标准”“继续对于假货、水货、假冒材质成份等严重违规行为采取零容忍，淘宝商城将对该类商家立即关闭店铺、扣除全部保证金及技术服务年费，且永不合作”。而对于身为经营者的商城卖家来说，淘宝商城除了提出“对商家不封店。除严重违规行为(如假货、水货、假冒材质成份等)外”的承诺之外，技术服务费标准从以往的6000元人民币/年陡然提升到了3万～6万元人民币/年，不仅如此，商家入驻需要缴纳的保证金同样水涨船高，数额从最低1万元到最高15万元人民币不等。尽管在这些收费新标准的背后，我们可以看到淘宝商城官方提出的返还规则，但是对于广大商城中的中小商家来说，这种仿佛突如其来的规则变动所提出的高昂费用无疑为自己的经营带来了沉重的压力。很快，由压力引发的不满就变成了饱含愤懑的暗流，随后，几乎就在一夜之间，这股危险的暗流便转化成为了暴乱的惊涛骇浪。

2011年10月11日，数千名来自不同领域的网民选择了YY语音平台作为集会中心。在极短的时间内，更多的关注者察觉到这个发泄场所的存在，频道的参与人数立刻由千人暴增到了接近5万人。在群情激奋的灼热气氛煽动下，七嘴八舌的言论交流转眼就变成了现实行动，潜伏的怒潮势不可挡地转化成了失去理性的对抗行为。

24小时之内，淘宝商城上数家规模较大的商户突然遭遇了有组织的攻击行为：遭到攻击的商城所上架的货品在极短的时间内即刻被抢购一空，直接导致经营商品“销售告罄”被动下架。很显然，在这个极端敏感的关键时期，这种病态的脱销现象除了“有预谋的恶意攻击”之外不会代表任何其他真相——“拍商品、给差评、拒付款”的行动目的很快就在互联网上广为流传，不出所有人的预料，面对紧随而至的退款大潮，遭受冲击的大商户纷纷败下阵来，接二连三地举起了“商品下架”“暂停营业”的白旗。一时间，淘宝商城的秩序体系荡然无存，然而最让人难以置信的是，由于此次攻击行为的进攻方利用的是淘宝商城规则中倾向保护买家利益的“七天无理由退换货”条款漏洞，因此面对这种大规模的恶意攻击行为，身为受害者的大商户除了消极退让之外，几乎找不到任何有效的对抗方式，整个场面彻底陷入了混乱。



和所有缺乏严密组织的集体活动一样，这次事件中浑水摸鱼者大有人在

面对突如其来的攻击事件，在最初阶段淘宝商城依旧坚持着强硬的立场——“对于这样一种非理性的行为，我们要告诉所有的商家和消费者，我们不会因为少数个别商家的过激行为，而改变淘宝商城提升品质，改进服务的初衷，tmall.com绝不向网络暴力低头！”——但是，面对愈演愈烈的抗议声浪，在舆论上未能先行一步占据制高点的淘宝商城最终还是选择了妥协。2011年10月15日，国家商务部官方网站上登出了对淘宝商城新规事件做出回应的新闻内容，而就在商务部新闻出现的同一天，淘宝商城官方在自家论坛上放出了“淘宝商城释疑2012新规”的帖子，在极短的时间内就吸引了35万以上的点击量与将近7000条回复；随后在2011年10月17日，淘宝商城正式宣布将对卖家新规进行调整，实际执行时间最早延迟至2012年9月30日。至此，剑拔弩张针锋相对的对抗总算是进入了暂时平静的过渡期，心有余悸的大商户逐渐选择了回归，商业秩序一点点重新出现在淘宝商城里。

尽管混乱似乎已经宣告平息，但直到截稿为止，能够从根本上彻底解决一切矛盾的调解方案依旧是镜花水月，那个曾经群情激奋嘈杂一时的YY语音频道中依旧回响着“继续抗争到底”的口号。这场充满着血泪、愤怒、混乱与黑幕的闹剧，依然看不到任何结束的迹象。


淘宝商城：从昨天到今天，我们听到了越来越多支持的声音，在感谢这些商家的同时，对于这样一种非理性的行为，我们要告诉所有的商家和消费者，我们不会因为少数个别商家的过激行为，而改变淘宝商城提升品质，改进服务的初衷，tmall.com绝不向网络暴力低头！

10月13日 09:42 来自围脖 全部转播和评论(89) 转播 | 评论 | 更多

包括韩都衣舍在内的一批淘宝店遭人恶意攻击，可以确认这帮人纠结了1.2千人，这些人因商城规则调整而恶意报复。我要说，我们作为普通的商家，何罪之有？凭什么要砸掉我们1000多口人的饭碗？你们要吃饭，我们也要生存！这是一种非理性的行为，为了中国电子商务的健康发展，韩都衣舍绝不向网络暴力低头！

10月11日 23:29 来自新浪微博 转发(1820) | 收藏 | 评论(1295)

在事件的最初阶段，无论是淘宝商城的运营方还是商城里的大卖家无不保持着强硬的态度，但这种气势并没有坚持太久



2011年10月15日，国家商务部正式介入此次事件

电子商务：我们到底知多少？

随着“淘宝商城新规事件”最初掀起的巨浪逐渐趋于平静，越来越多的围观者在震惊与感叹之余，也逐渐对“电子商务”这个并不陌生的名词重新产生了关注。不过，令人颇感意外的是，尽管在公众之中这个概念似乎已经成为了耳熟能详的常用词汇，但事实上如果用“准确了解”的标准进行衡量的话，能达到标准的人数要远低于公众预期的水准——这方面最直观的例子莫过于那个著名的“B二C”口误。正因如此，在正式开始剖析这场电子商务动乱事件之前，重新梳理一下这个概念正确的定义极有必要。



在那个电子商务尚未成型的年代，作为话题的“网络生存”曾经在国内热门一时

电子商务（Electronic Commerce），顾名思义，就是利用计算机与互联网技术实现的数字化、网络化商务活动。作为一项从提出概念到产业化运作不到20年的商业新模式，与传统商业渠道相比，电子商务在运转效率、规模控制与调整灵活性等多方面占有明显的优势。进入21世纪之后，随着互联网技术的进一步发展，电子商务已经从纸上谈兵的美好遐想一跃成为我们身边触手可及的现实概念。时至今日，“购物消费在网络”早已成为了不少网民喜闻乐见的生活方式，电子商务的魅力与活力由此可见一斑。

从形式上来讲，现今的电子商务一共包含十余项较为成熟的分类，对于网民大众来说，最熟悉的类别就是企业对企业（Business-to-Business，B2B）、企业对消费者（Business-to-Consumer，B2C）和消费者对消费者（Consumer-to-Consumer，C2C）三种。其中，B2B对应的是传统商业模式中的“总代理→分销商”以及“生产/批发上游厂商→下游零售商家”形式，“渠道供应”是这个模式中最重要的关键字。虽然对于一般消费者而言B2B似乎与自己的生活相距甚远，但对于从事销售行业的社会人来说这种模式则是远比“站柜台”和“跑经销点”效率更高、更容易展现业务能力的工作方式。至于B2C，最基础的解释就是由注册企业把出现在传统媒体上的广告与销售联系信息搬到互联网上，利用网站而不是杂志封底报纸中缝的版面来宣传自己的产品并进行邮购经销的活动。尽管从目前的眼光来看，这种推广方式既不算便宜又谈不上高效，甚至连最基本的交易信用似乎都无法保证，但在宽带网络刚刚普及、免费建站空间盛行一时的年代里，这种“把生意做到网上去”的营销手段确实曾经流行过一段时间。而C2C，对于经历过“个人网站BBS遍地开花”时代的网民来说，应该可以在不少拥有明确主题的论坛上见到过“代购产品”或者类似的服务。相比于除了广告页面、联系电话和汇款地址之外找不到其它有效交流途径的早期B2C宣传网站，这种利用相同的爱好获得认同感、一点一点地拉近关系最终进行商业交易的方式无疑要更加合理也更为人性化，至于实际的营销效果则要视BBS经营者自身的渠道供货能力与民望信用而定。

以上就是电子商务发展早期的基本状况，虽然概念已经初步成型，但由于缺乏拥有公信力的担保组织以及找不到可靠的中介交易平台，那个时期的电子商务（尤其是B2C与C2C）仅仅是传统商业模式的扩展与补充而已，要想单凭这种“看上去很美”的概念来盈利实在是困难重重。直到专业的电子商务网站与平台正式上线，以支付宝为代表的资金担保中转系统登场之后，萦绕在电子商务周围的观念阴云才终于露出了一线缝隙，之后的发展才终于步入到稳步上升的阶段：拥有自主生产供货能力的厂商开始利用B2B平台宣传自家的产品在全国乃至全球发展贸易，从事零售业的经销商也逐渐开始尝试通过B2C平台向消费者推销商品，至于C2C，参与其中的不仅有以前那些利用BBS展开代购业务的个人网站站长，更有无数梦想投身商海但无力承担实体店铺租金的创业者争先恐后地选择了人气最旺盛的C2C平台，开始挖掘属于自己的第一桶电子商务黄金。综上所述，我们不难对如今国内较为流行的电子商务企业做出分类：B2B——阿里巴巴；B2C——京东商城、淘宝商城、当当网和卓越亚马逊；C2C——淘宝店铺、腾讯拍拍、易趣和百度有啊。值得强调的是，在B2C这个分类中其实还包含着两个概念——“网站”与“平台”。以京东商城和淘宝商城为例，京东商城自身拥有一套完整的销售体系，向消费者出售商品获取的利润归于京东公司所有，因此从形式上来看更接近于传统的大型连锁超市，实际定义应该是“B2C网站”；而淘宝商城则是为众多拥有注册资质的品牌生产或经营企业提供了商品销售的信用担保与宣传服务，通过抽取服务费和收取销售佣金等手段进行获利，所以在形式上类似于提供场地摊位和广告服务的大型综合商场，“B2C平台”才是正确的定义类型。之所以京东商城遭遇过的商品授权风波不曾在淘宝商城上演，淘宝商城所面临的新规则抵制困局也没有在京东商城里发生过，根本原因就在于此。

回顾完毕电子商务的基本概念定义，再来看看淘宝商城此次遭遇的事件，不难发现义愤填膺的表面之下隐藏着的内幕是如此不合逻辑：关注参与整场活动的成员基本上可分为3类，第一类是淘宝商城的中小规模B2C店主，第二类是经营淘宝店铺的C2C卖家，第三类则是纯属看热闹的闲人观众。其中，第三类成员的立场暂不讨论，第一类成员由于利益受到新规则的影响，愤然与商城平台对抗的行为尚且与自身利益相关，但对于第二类成员来说，放弃旁观投身对抗的行为动机就显得有些站不住脚了——淘宝店铺里的C2C卖家与淘宝商城中的B2C店主最大的区别就是无须交纳服务费或管理费，只需在淘宝网上注册一个ID就可以开店营业。虽然在推广方面居有一定劣势，但淘宝商城本次推行的新规则与C2C卖家并没有直接联系。其实，听过活动组织YY群中的发言就知道，这些局外人之所以会如此关注此次事件并选择直接参与，除了受到“自己会不会是下一个被收割对象”的舆论影响之外，想要借此机会争取对淘宝网现行交易规则的漏洞进行弥补才是他们真正的目的。

不过换个角度来思考，如果各大电子商务网站所经营的业务确如以上分类泾渭分明，面对身陷纠纷的淘宝商城，为何我们会在同一时期看到“腾讯当当等趁乱抢客”“京东招聘2万人被质疑作秀”一类的新闻标题？那些无力承担淘宝商城新收费标准的商户又该何去何从？而对于身为纷争焦点的淘宝商城来说，这场籍由颁布新条例引发的大规模混乱难道纯粹是“宣传策略失误”造成的结果吗？在这些充满“优胜劣汰清洗整顿”意味的规则条款背后，到底隐藏着什么样的策略棋路？

暗潮翻涌：乱局之中的电子商务

随着时间的推移与折中妥协方案的出台，围绕着淘宝商城新规则引发的纷争逐渐开始降温，喧嚣一时的活动组织YY频道成员规模也从数万人减少到了几千人。激情消退之后，茫然不知所措的言论慢慢浮出了水面，其中最具代表性的莫过于这条：

“如果抱怨淘宝商城的新规则不公正，为什么不选择另起炉灶在其他电子商务平台上发展业务呢？”

对于身在圈外的一般观众来说，在目睹过围攻事件造成的混乱局面之后，这个问题想必也会出现在自己的思维之中。那么，对于那些激烈反对淘宝商城新规则、高喊“反对淘宝垄断”口号的商城中小卖家来说，“东方不亮西方亮”的转战方案真的可行吗？

早在围攻事件刚开始不久的时候，“腾讯当当抢客户”“京东商城高调宣布大规模招聘计划”一类新闻就开始在网上广泛流传起来。乍看之下，腾讯旗下的拍拍网属于C2C平台，当当网与京东商城则是在国内声名远扬的B2C网站，无论在经营范围还是业务内容上似乎都与淘宝商城相去甚远——但事实上稍加分析便不难分辨个中缘由：尽管在电子商务领域腾讯知名度最高的品牌是C2C性质的拍拍网，但就在拍拍网主页的左上角，B2C性质的QQ商城名称链接清晰可见。作为国内电子商务领域的后来者，尽管拥有占据绝对优势的会员数量资本，但相比于先行一步利用支付宝打响品牌的淘宝网，腾讯旗下的电子商务网站在广大民众的心目中一直无法摆脱“二线品牌”“QQ的附属产物”甚至“跟风炒作”的印象。对于腾讯这家向来奉行“做大做强占领所有市场”方针的企业



高调推出招商计划，腾讯在这场事件中保持的立场无疑是最明确的



京东商城蔚为壮观的招聘页面

来说，屈居二线绝不是长久之计。正因如此，面对淘宝商城突如其来遭遇的围攻事件，看到拉拢商户机会的腾讯才会高调推出“亿元营销资源大放送”的醒目招牌，宣称“只收取2万元的保证金，用于在发生纠纷时对买家的先行赔付，如果后续退出，剩余的保证金会返还给商户，除此之外不收取任何费用，无扣点、服务费之类”，乘虚而入瓜分市场的目的昭然若揭。而对于在这次事件相关新闻中经常与腾讯一同出镜的当当网来说计划的目标也是相差无几，尽管“B2C网站”是大多数用户对当当网的第一印象，但在网站的首页同样可以看到带有“抢眼”标记的“商店街”分类标签，“B2C平台”的业务同样也是当当网重点经营的项目。只不过，相比于大张旗鼓掀起宣传攻势的腾讯，至今在“入驻指南”中依旧找不到详细费用数据的当当网明显要低调得多，两者主营业务差异造成的区别显而易见。至于在这个微妙的时刻打出“广纳人才”旗号的京东商城，情况则要略有不同：首先，作为国内最具代表性的B2C网站，长久以来京东商城一直把“100%正品行货”和“稳妥快捷的货运渠道”作为自身品牌的重要卖点，然而随着企业规模的迅速扩展，无论是在销售业务还是快递服务方面京东商城都逐渐显露出了力所难及的纰漏，这方面最直观的例子就是在2011年6月18日发生的“12周年店庆抢购订单失效”事件。尽管事后京东拿出了补送折扣券的方案来挽回人气，但业务规模过大导致相关服务无法同步跟进的软肋已经暴露无遗，重整扩编队伍已经是刻不容缓的议程。因此，尽管京东无法像QQ商城和当当网一样在这次淘宝商城围攻事件中直接获利，但凭借着公众与媒体在此事件中针对电子商务业界重新聚焦的舆论关注，作为招聘方的京东轻而易举就能获得远超预期的宣传效果。同时，淘宝商城仿佛在一夜之间提高的入门门槛无疑冷却了无数想要投身电子商务的创业者雄心勃勃的激情，而在这些壮志未酬的新生力量中又有为数不少刚刚走出校园大门的商务专业毕业生，要想让这些雄心勃勃跃跃欲试的新血打消掉“单打独斗开创一片天地”的念头，抱着“大树底下好乘凉”的心态顺从地成为自家企业队伍的一员，在这个时机亮出“高薪招聘”的合约无疑是相当明智的选择。既可以获得事半功倍的宣传效果，又不会被轻易扣上“乘虚而入渔翁得利”的帽子，作为利益赢家的京东又有什么理由不来走出这样一招棋路呢？

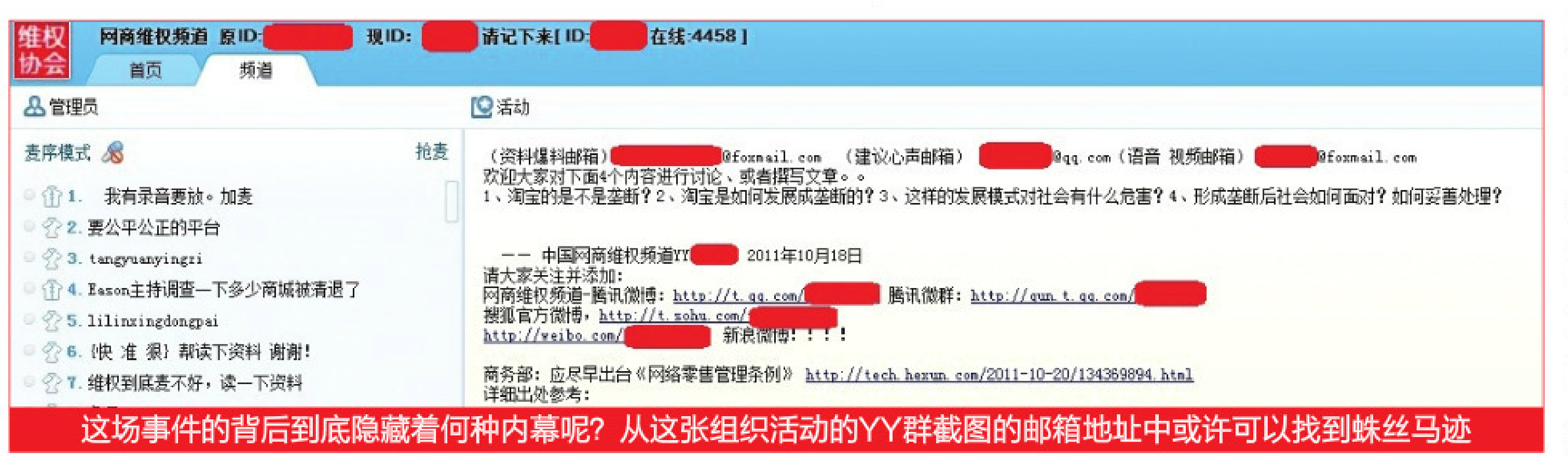
然而，在这次围攻事件进入僵持阶段之后，面对淘宝商城提出的妥协方案，之所以会有不少中小商户不依不饶地保持着对抗姿态而不去考虑更换平台重新创业，根本原因就在于“另立山头”的思路几乎完全没有实际执行的价值：第一，尽管遭受了一连串的波折，作为电子商务平台的淘宝在国内同类企业品牌知名度的排行榜上仍是当之无愧的冠军，如果选择退出淘宝转战QQ商城拍拍网商店街这些大众印象中的“二线平台”，那么在人气流量方面的损失无疑极为严重，没有流量就没有销量，对于商家来说，这种萧条的局面无法接受；更何况，对于那些已经在淘宝商城上经营过一段时间的商户来说，选择退出意味着之前投入宣传费用彻底化为乌有，这种打水漂式的结局同样无法让资本并不充裕的淘宝商城中小商家接受。事实上，随着抗议活动高潮期的过去，组织活动的YY语音频道中所谈论的焦点已经从“让淘宝低头”慢慢转化到了“现在的淘宝商城中很难保证商品的搜索流量，唯一的方法就是在淘宝直通车中砸钱提高商品的曝光率，这个必须要整改”，归根结底，商务平台收取的费用金额自然是广



相比之下，京东商城的招聘启事虽然同样不算低调，但棋路技巧明显要技高QQ商城一筹

大商家最为关注的核心问题，但“人气”与“流量”同样也是生死攸关的关键所在，这项要素的价值无法用金钱来衡量。第二，除了围绕“流量”展开的争论之外，YY语音频道中的另一项讨论重点就是淘宝现有的评估与交易机制的缺陷。毫不夸张地说，整场冲击商城秩序的行动之所以可以取得成功，淘宝商城现行交易规则中明显倾向于买家、保护买家利益的条款才是真正的关键，实际上，这种几乎已成可以视作漏洞的规定早已成为了淘宝商城与淘宝店铺的顽疾，诸如“职业差评师”这种商家人人谈之色变的概念就是如此诞生的。“虽然我们这次凭借有缺陷的条款取得了斗争的胜利，但如果在不退出淘宝的前提下让这些漏洞继续存在下去，那么下一次吃亏的难保不是我们自己”——很微妙的心态对不对？是的，这也是那些关注整场事件的B2C甚至C2C商家真实的想法。

最后，在整场事件的围观与讨论过程中，“淘宝商城突如其来地改变规则让无数商家无所适从”始终是争议的焦点之一，然而，作为一家在国内电子商务领域拥有充足运营经验的老牌企业，这次规则变动真的可以说是“毫无预兆的突变”吗？并非如此。实际上，早在2011年2月21日，淘宝商城的上层——阿里巴巴商务有限公司就已对外发布公告，宣称“董事会已经批准了B2B公司CEO卫哲、COO李旭晖引咎辞职的请求，原B2B公司人事资深副总裁邓康明引咎辞去集团CPO，降级另用”，而这次高层管理人员变动事件的根源，恰恰就是在阿里巴巴B2B商务平台上引发过轩然大波的不良商家欺诈事件。“经过近一个月的调查取证，查实2009、2010年两年间分别有1219家(占比1.1%)和1107家(占比0.8%)的‘中国供应商’客户涉嫌欺诈！骗子公司加入阿里巴巴平台的唯一原因是利用我们十二年来用心血建造的网络平台向国外买家行骗！同时查实确有近百名为了追求高业绩高收入明知是骗子客户而签约的直销员工！对于这样触犯商业诚信原则和公司价值观底线的行为，任何的容忍姑息都是对更多诚信客户、更多诚信阿里人的犯罪！我们必须采取措施捍卫阿里巴巴价值观！所有直接或间接参与的同事都将为此承担责任，B2B管理层更将承担主要责任！目前，全部2326家涉嫌欺诈的‘中国供应商’客户已经全部做关闭处理，并已经提交司法机关参与调查”（有关此事件的详细专题报道，请参看本刊2011年3月下杂志“专栏评述”栏目中刊登的《阿里巴巴死磕大盗——透视马云铁腕整军》一文）。对比一下这次淘宝商城新规引发的动荡，是不是有些眼熟？事实上，尽管设定了相对于C2C模式的淘宝店铺较高的入门门槛，但“淘宝商城也卖假货”并非无中生有的谣传——在明显占优的广告宣传效果作用下，即便提高了一点点入门界限，利用销售获得的利润也能轻松应付，更何况还有淘宝商城本身提供的信誉担保，前来消费的顾客无形中也会放松警惕。面对如此“人傻，钱多，速来”的“大好局面”，部分利欲熏心居心不良的商家自然会卖力地推销假冒伪劣商品来赚取暴利。毫无疑问，这种利用诚信品牌大卖假货赚取一家之利的行为势必会对淘宝商城的整体信誉造成严重的损害，而对于向来擅长高调打出“信誉”宣传牌的淘宝或者阿里巴巴来说，在放松门槛广招商家积累人气的初期发展阶段结束之后，紧随而至的自然就是收紧规则淘汰不合格参与者、净化品牌信誉的步骤。阿里巴巴的B2B如此，淘宝商城的B2C也是如此，尽管手段不尽相同，但根本目标是一致的。



这场事件的背后到底隐藏着何种内幕呢？从这张组织活动的YY群截图的邮箱地址中或许可以找到蛛丝马迹

尾声：尘埃未定

从消费者的观点来看，淘宝商城此次推行的新规则虽然是站在“维护买家利益”的立场之上，但即便是从置身其外的旁观者视点出发，依旧可以从这次的公告中找到欠妥的环节：利用提高的保证金门槛与严苛的违规处罚机制刷掉不良商家自然是好事，但对于那些刚刚入住商城、品质有保障但资本无力应对新规章收费标准的商家又该怎么办？的确，在公告的内文中我们可以看到“如果您主动放弃续签，但希望保留店铺转入淘宝集市继续经营，淘宝商城届时会开放申请入口”的条目，但是这项关键内容一来处于公告最下端的“其他注意事项”栏目内，很难让先入为主看过收费标准产生“商城费用大幅上涨”主观印象的阅读者获得认同感，二来具体的相关事项，例如已经投入的各种费用是否可以回收、已有的信用体系评分应该如何结算以及是否与原生的C2C商铺存在标记区别、是否会有优惠服务等等项目一概未能得到说明，作为旁观者能够看到的仅有一句“具体开放时间及注意事项敬请关注后续相关通知”而已。如此避重就轻单纯强调新收费标准的规章内容自然无法让身为合约签署方的中小商城卖家产生安全感，惶恐之下再一经煽动，很容易便会失去理智用“直接对抗”的暴力手段反抗身为规章颁布方的淘宝商城平台。而对于结构松散的群体组织来说，来自团体的压力与愤懑一旦爆发，紧随而至的就是大规模的失控，在这种状态下想要通过心平气和的正面交涉来挽回局面几乎完全不可能。面对这个艰巨的挑战，淘宝商城究竟应该如何抉择呢？这场乱局最后的赢家，究竟会是那只“看不见的手”，还是马云的铁腕呢？P

千团大战落潮，团购何去何从？
——逆水行舟的反向团购

■贵州 冰河洗剑



和大多数凭借概念噱头在短时间内大红大紫的Web2.0网络服务一样，经历过百团甚至千团大战的全盛期热潮之后，如今的网络团购也进入了发展平台期的瓶颈阶段。

成千上万的广告条目，名不符实的产品功效，诸如此类在商业化发展中不可避免遭遇的泡沫化信息无疑阻碍着团购的发展。但是，除此之外最令广大用户诟病的，还是在那些让人眼花缭乱的团购列表中，往往找不到自己真正需要的商品与服务。倘若我们遏制住购物冲动将那些天花乱坠的团购内容仔细审视一番，十有八九会提出这项质疑：难道说，团购仅仅是“看上去很美”的概念而已？

面对逐渐冷却的消费意识与无人喝彩的宣传效果，团购网站服务该如何走出困境寻找发展的突破点呢？面对逐渐落潮的行情势态，一些新兴的团购服务开始浮出水面。与传统的团购服务不同，这些新生的服务项目主导权掌握在用户自己手中，而不是被动地交由商家摆布——这种反客为主的新兴服务，便是“反向团购”。

一、Ringleadr：大获成功的突围，逆转的团购模式

在经历过最初的高速发展阶段之后，已经进入不瘟不火平台期的团购如何才能从瓶颈阶段顺利突围？来自国外的反向团购服务网站Ringleadr给予了我们不错的启示。

1.面临困境的传统团购网站

在国外，著名的网络团购开创者Groupon连续遭遇亏损；在国内，2011年上半年火爆异常的网络团购在下半年中却似乎逐渐走上了降温的不归路。与此同时，各大互联网巨头和网络运营商，如国外的Amazon、Google、Facebook和Foursquare，国内的腾讯、百度、360以及电信和移动等，都在纷纷抢占网络团购的市场（下页图1）。



竞争激烈的网络团购市场

——网络团购似乎正在遭遇冰火两重天的考验，一方面是如今的网络团购难以盈利，时刻面临着资金断链的危机，另一方面却是团购市场竞争烈度的再次提升。其实，如此矛盾的局面解释起来并不困难：正是因为看好网络团购的发展前景，广大互联网巨头才会纷纷涌入抢占市场，但众多的服务商盲目地一拥而上，却也在无形中冲击着这片稀薄蓝海的脆弱生态平衡，无形中催生了服务同质化的赤潮泛滥。

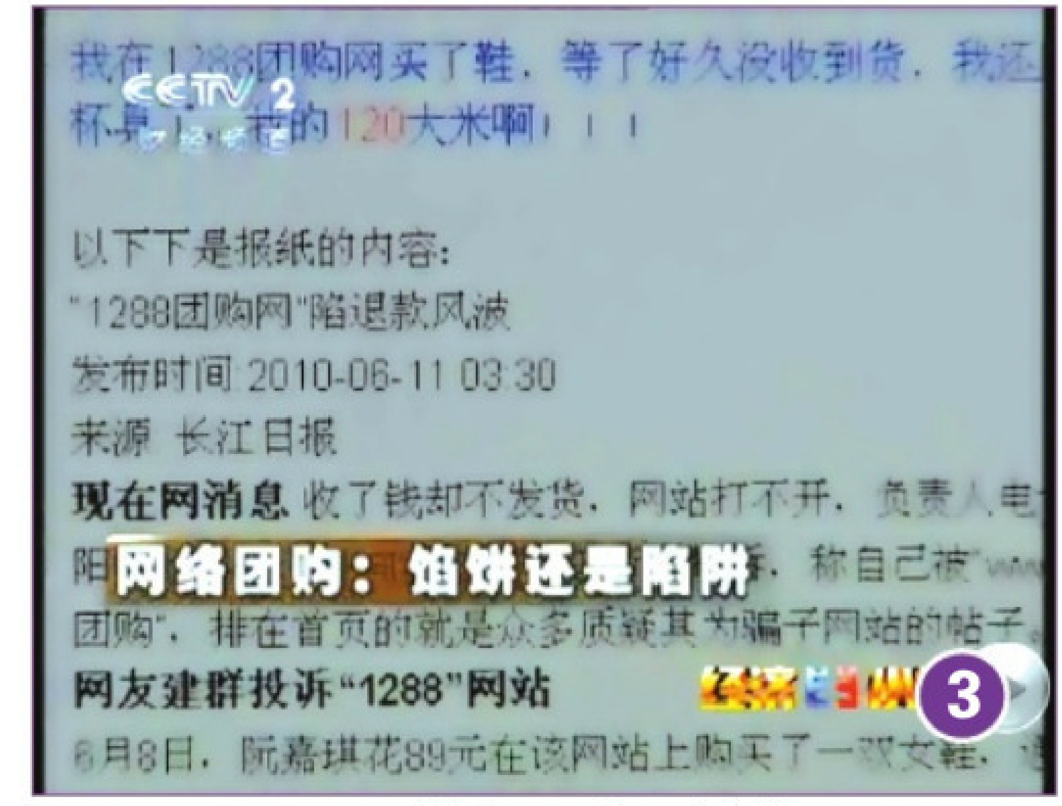
对于不少尝试过网络团购的用户来说，想必都经历过这个问题，众多的团购网站服务让人眼花缭乱，腾讯QQ团、360团、百度团、糯米网、淘宝聚划算、美团、拉手团……一拥而上造就的直接后果就是让旁观的用户无所适从。诚然，有经验的用户可以寻找团购聚合获得帮助，但功能定位类似的团购聚合网站如今也早已泛滥成灾，想要聚合到自己需要的团购信息也不是那么容易。众多的团购网站和聚合站点，每天提供的团购信息多达上万条甚至数十万条（图2），但其中为数甚众的却多为重复冗余，用户无从主动选择，只能不由自主地被海量的团购信息所淹没。

重复冗余的团购信息仅仅是一方面，就在剩下为数不多的有效团购信息中，又有不少名不符实，打着折扣、捆绑附加消费的幌子欺骗用户的不实信息，更有许多商家对团购用户与普通消费者做出了差别化对待，直接导致了许多团购信息的质量与体验都



仅在“团宝网”一家网站上，一天就有一千多条团购信息发布

难合人意。面对这种“捞一把就走”的投机商家心态，屡屡落入网络团购的陷阱让不少用户对团购失去了信任（图3）。



CCTV曾经揭露网络团购陷阱

进一万步讲，即使高质量的团购活动满足了用户的消费需求，但对于商家来说，团购带来的顾客往往难以成为稳定的长期客户，这无疑使得服务卖方原本希望实现的宣传效果大打折扣。作为信息提供方的团购服务商，也往往会落得费力不讨好的下场。现有的运营模式费用高昂却难以保障盈利，许多团购网站甚至面临资金断链的危机。

网络团购面临的这几大问题，服务同质化、海量的无用信息、网络团购陷阱、商家无利可图和网站盈利模式不明等，严重制约着团购服务的进一步发展。传统的网络团购如何才能脱困而出呢？

2.只团我想团：我的团购我做主

作为一家曾经采用标准运营模式的团购网站，过去的Ringleadr（www.ringleadr.com）算得上是“吃力不讨好”的典型代表。尽管如今的Ringleadr是国外非常出名的团购网站（图4），但在初涉团购领域的时期，Ringleadr也同样遭遇过传统团购网站面临过的各种尴尬问题。

据Ringleadr的CEO和创始人Mike Davis介绍



反向团购网站Ringleadr



Ringleadr创始人兼CEO Mike Davis

（图5），早期的Ringleadr也沿袭过传统网络团购的路子，但是网站上出现的往往都是一些诸如“4折激光脱毛”“半价家庭画像”之类让人提不起兴趣的冷门团购内容。收集这些团购信息需要花费不少功夫，但是愿意参与这类冷门团购的用户实在是寥寥无几，完全就是有投入无产出的亏本买卖。于是，Mike Davis放弃了这条老路，开始努力寻找新的发展方向。

在受到Loopt的影响下，Ringleadr开始把业务转向了反向团购，并由此收获了不错的成绩。在2011年7月底，转型后的Ringleadr获得了50万美元的种子资金，用于建立与商家的合作关系和开发手机应用，可见Ringleadr的发展前景正在被风投公司所看好。

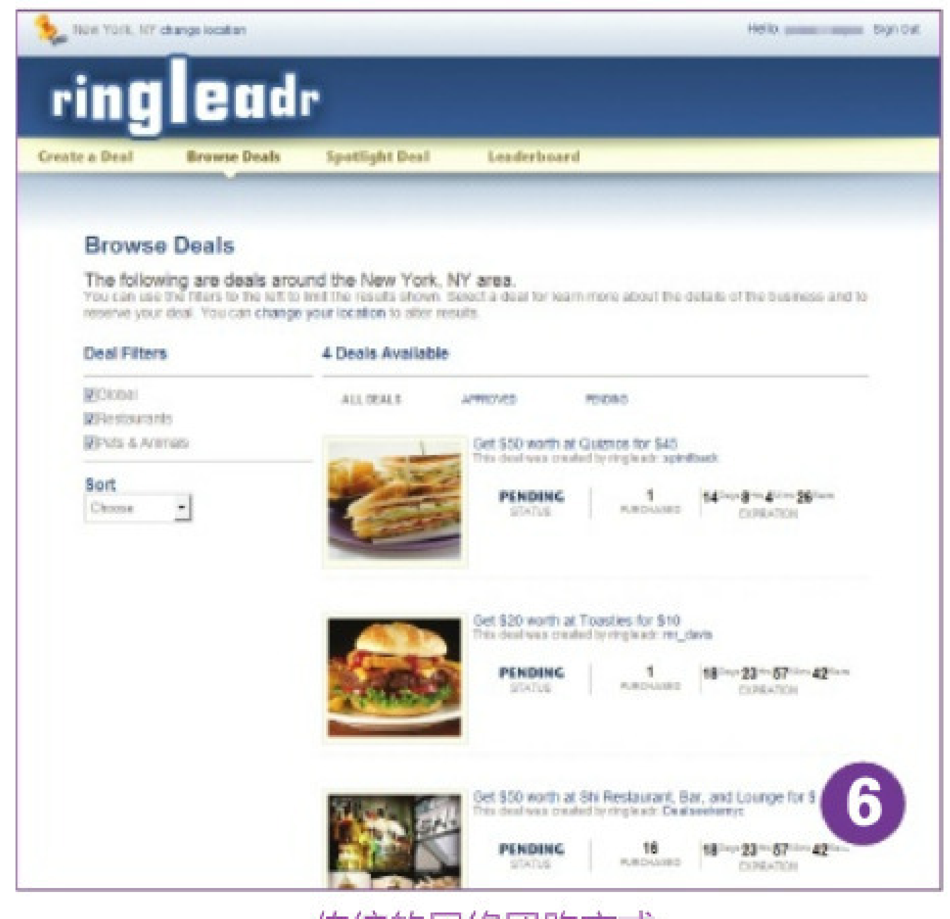
Ringleadr提供的“反向团购”服务，又被称为“逆向团购”。顾名思义，这种服务与以往的网络团购流程恰好相反：在传统的网络团购过程中，是由团购网站提供推荐团购服务或商品信息，用户从这些信息中搜寻到适合自己的内容然后参与团购。而反向团购则将上过程倒转了过来，变成了由用户提交自己的需求，商家据此来提供团购服务的新模式。换句话说，用户不是被动地选择商家提供推荐的团购服务，而是主动地提出要求督促商家提供需要的团购服务。

和以往的团购模式相比，反向团购的优势无疑是显而易见的。传统的团购网站提供的服务和商品信息，其中有很多对一般用户来说并没有太大的吸引力，而用户真正想要的东西却找不到团购的渠道。没有自己要的团购商品和服务，是许多用户不愿意参加团购的重要原因之一。而反向团购则是由用户自己来作主，主动提交自己的需求，商家据此来提供团购服务，如此一来无疑更能调动用户参与团购的热情。

同时，参与反向团购的商家所吸引的也是拥有真正需求的客户，而不是冲着折扣而来的过客，因此能够更好地起到对自己品牌和产品进行宣传的效果。反向团购网站也不必去费力地寻找无用的团购信息，大大降低了运营的成本费用，仅仅凭借优异的服务就能吸引到更多的用户参与团购。

3.消费在Ringleadr：自由发起的团购

当用户对某项商品产生兴趣，想要发起团购时，Ringleadr提供了两种方式可供选择：一种是直接在Ringleadr中搜索已有的团购商品信息，另一种就是由用户自己创建发起团购信息。



传统的网络团购方式

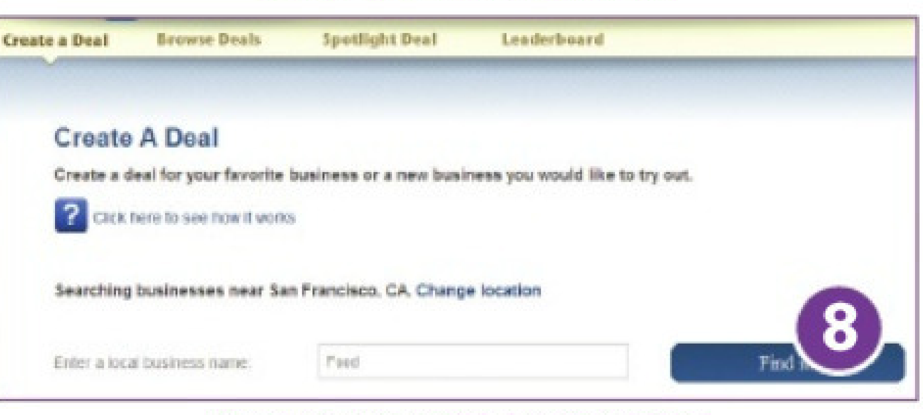
第一种是最常见的传统网络团购方式，用户可以在网站首页的输入框中，直接输入自己所在的城市，点击“Join a Deal”，就可以看到该城市现有的团购信息。也可以点击“Choose from popular cities”，选择一个热门团购城市，查看和参与已有的团购（图6）。

Ringleadr上的团购信息不像传统团购网站那样杂乱无章得让人眼花缭乱，有些地区甚至根本没有团购信息（图7），这是因为在Ringleadr上的每一项团购信息都是真正基于用户实际需求的。用户可以根据自己的需要，点击页面中的“Creat a Deal”，创建发布一条团购信息。

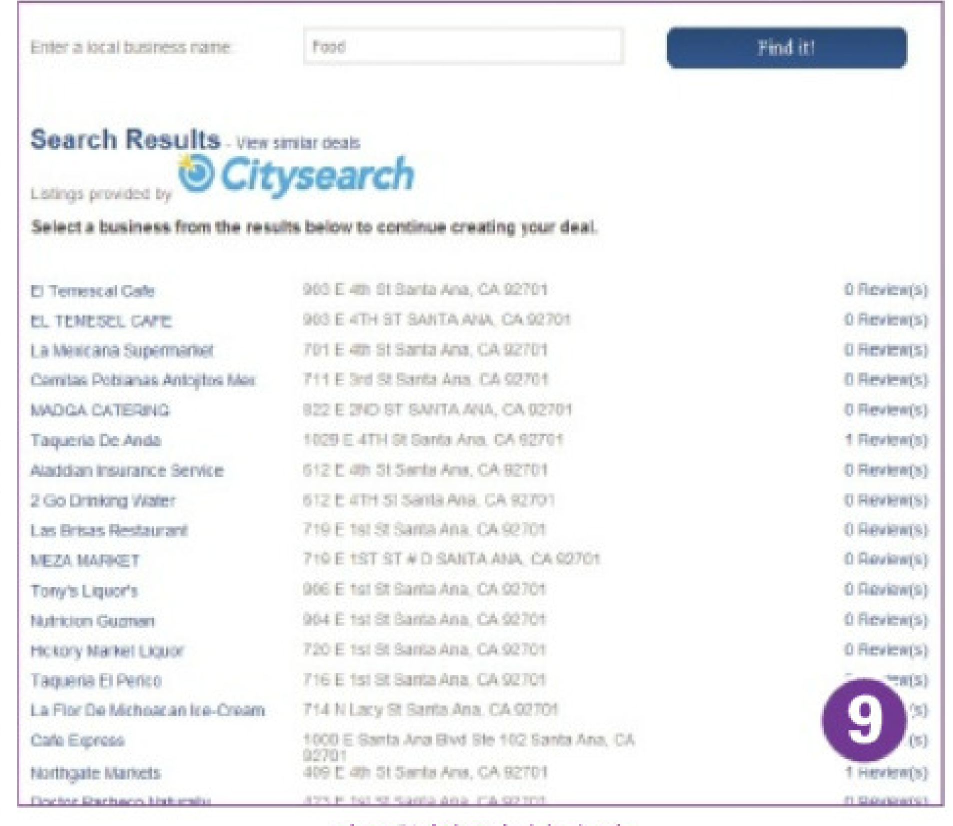


该地区没有任何团购信息

首先，在页面中的输入框中可以输入本地商家的关键字（图8），点击Find it，就可以搜索到提供相关商品的商家列表（图9）。Ringleadr的商家搜索功能由国外著名的搜索服务商CitySearch提供支持，搜索结果非常详细。除了商家的详细地址外，还有一项Review（查看信息），可看到该商家被浏览的次数。点击Review可以连接到CitySearch网站上查看该商家的详细资料，包括联系方



搜索当地提供商品信息的商家



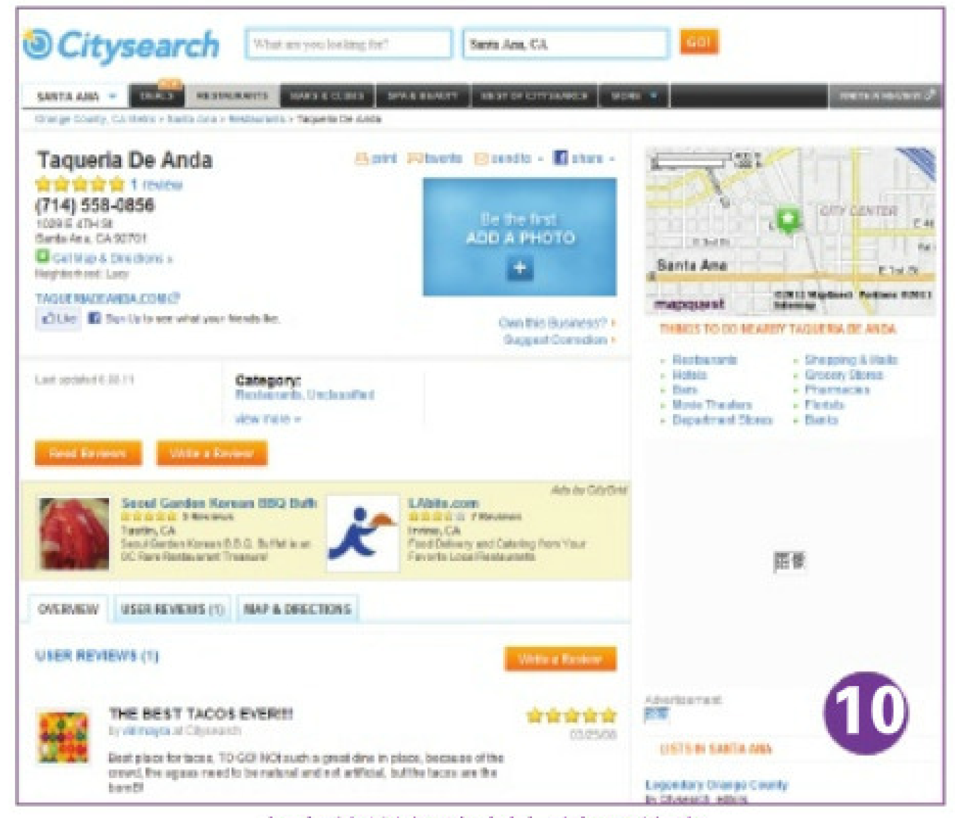
查看选择本地商家

式、介绍与评价，以及地图信息等（图10）。

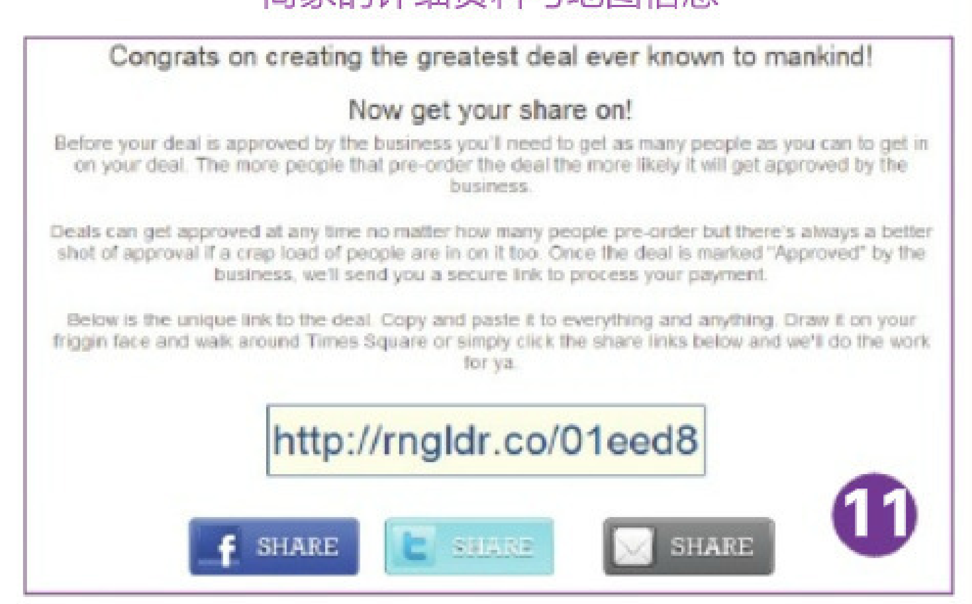
选择某个商家后，即可打开团购信息编辑页面。首先，在Deal Image处可以上传要团购的商品本地图片，也可以从图库中选择设置团购商品的图片。然后在“What is this deal worth？”处设置该商品的原价，“How much of a discount do you want?”处设置想团购的折扣优惠程度。最后设置关于该团购的说明信息，点击Creat Deal就能创建并发布一条团购信息了。

团购信息创建完毕后，Ringleadr会提供一个短链接地址，用户可以选择通过Facebook、Twitter或邮件等方式发布分享自己创建的团购信息（图11），吸引更多人参与到团购中来。发布团购信息后，用户可以随时查看团购状态，在ORDERED处显示着当前有多名参与者加入了团购的队伍中，并在后面的EXPIRATION处显示团购的过期时间。最后，在页面左下角处可以看到参与该团购的用户列表，可查看用户的团购历史与信用等内容。团购的周期一般为15天，在积累一定数量的潜在用户之后，Ringleadr就会将该团购信息发给商家审阅，商家即可根据实际情况对团购进行价格与周期方面的优惠调整。

除了现有的服务之外，Ringleadr即将推出Leaderboard功能，用户可以关注那些发起实用的团购信息的用户状态，在用户发起新的团购或是加入某个团购项目时获得提醒，强化团购的社交属性。此外，Ringleader还会推出手机客户端，利用LBS等移动互联网技术加强商家与商户与用户的互动。



商家的详细资料与地图信息



发布分享团购信息

二、Loopt：LBS与团购的有机结合，反向团购的创始者

尽管凭借着逆向思维的服务引发过大量关注，但Ringleadr并不是反向团购的开创者。事实上，最早提出反向团购这个创意的是国外著名的LBS地理位置服务商Loopt（www.loopt.com）（图12）。随着智能手机移动设备的普及，LBS已经成为了在年轻用户群体中非常流行的时尚服务，Loopt巧妙地将LBS与团购结合在一起，推出了与传统不同的反向团购服务U-Deals（https://www.loopt.com/udeals/list）。

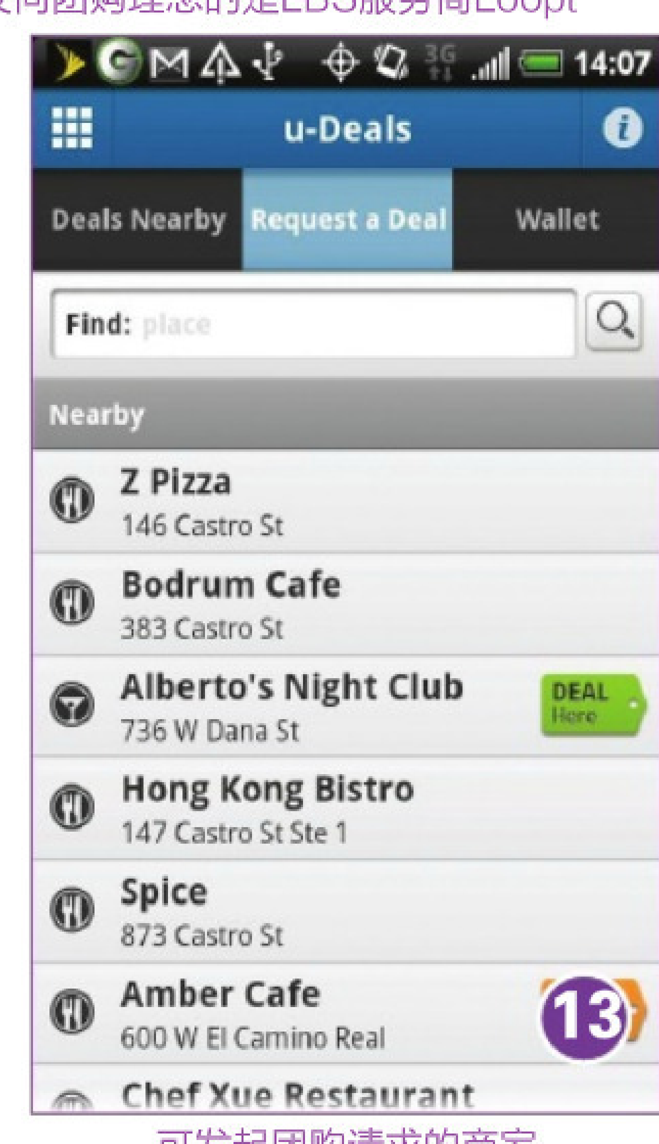
利用已经形成潮流的LBS服务，Loopt成功地积累了数量众多的用户和本地商户信息，为自己进驻反向团购市场提供了极大的优势。Loopt的反向团购服务U-Deals是在2011年6月推出的，首单团购是花费35美元购买价值100美元的Virgin America机票代金券，在短短48分钟内500份团购券即宣告售罄，可谓大获成功。

目前Loopt已经推出了Android和iOS等移动平台的客户端，登录后选择U-Deals就可以请求团购，结合LBS地理位置服务即可查看所在地周围已有的团购信息。用户在Request Deal中输入关键字即可搜索四周允许申请团购的商家（图13），点击DEAL Here选择其中之一，Loopt便会显示团购的优惠选项，让用户创建发布一条团购请求信息。

U-Deals鼓励用户通过Facebook、Twitter等各种社交渠道分享自己发起的团购请求信息，参与团购的用户越多，团购请求达成的可能性便越大。当提出团购请求的用户达到一定规模，Loopt就会打电话通知商户告知团购请求，并向商家宣传此举能获得更多的客户。如果商家同意用户提出的优惠团购计划，Loopt会自动利用用户提交的信用卡信息进行订购，商家给予回应调整通过就可以完成团购交易了。



首先提出反向团购理念的是LBS服务商Loopt



可发起团购请求的商家

何必等待15天——快捷的自动反向团购SoBiz10

Ringleadr和LooptU-Deals所提供的反向团购周期都是15天，在团购用户数量达到要求后，需要15天的时间来等待商家给予回应。这种规则固然有稳妥方面的考虑，但对于不少用户来说等待的时间太长，也许半个月后自己已经来不及参与团购了。为了避免周期过长所带来的弊端，另一款创新的反向团购网站SoBiz10（www.sobiz10.com）正式推出上线了（图14）。

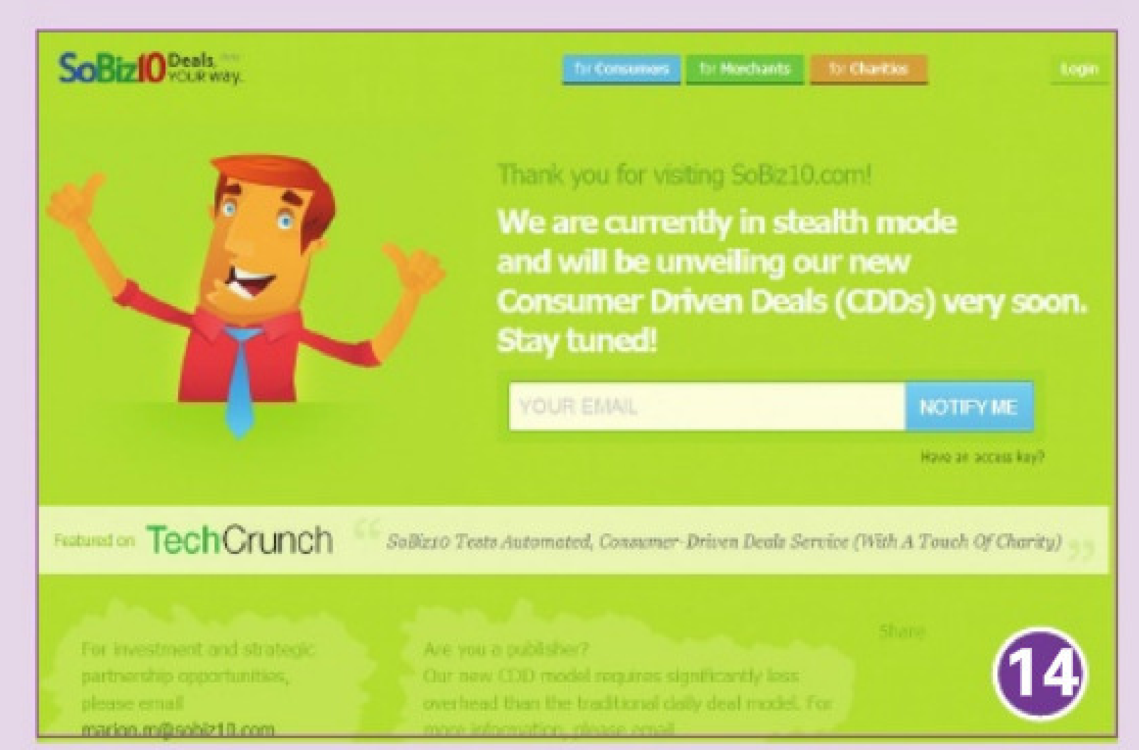
SoBiz10缩短了反向团购的等待时间，提供更佳的反向团购体验。这家网站的口号是："随时拿到您想要的团购，价格您说了算"，最吸引人的是整个反向团购的过程都是自动的。到目前为止，SoBiz已经拥有超过数百万名用户参与团购，这是一个很惊人的数字。

在SoBiz10上发起一个团购请求后，只要参与的用户数量达到10名，就会自动提交团购请求给商家。SoBiz10提供了搜索和团购分类功能，例如用户想买一些化妆品，可以通过网站提供的分类导航功能，搜索到评价高的化妆品商家，方便发起团购请求。

与Ringleadr和LooptU-Deals的15天周期不同，在SoBiz10上商家将立刻收到提醒，回复的时限为48小时。如果商家接受团购，参与团购的用户也将立即收到团购的优惠通知，并能迅速地通过SoBiz10的支付系统完成支付。

从商家注册、用户提交团购意愿到交易完成，在SoBiz10上发起的团购整个过程都是自动化进行的。这种全自动的流程极大地减轻了SoBiz10的网站运营成本与负担，使得反向团购变得更为轻松便捷。团购成交后，SoBiz10也只收取较少的收益分成（仅占25%），而Ringleadr和LooptU-Deals之类的团购网站的收益分成通常在50%左右，并且SoBiz10还可以将所获得分成的25%捐献给发起者提名的慈善组织。

另外，用户和商家将会在SoBiz10上拥有一个自己独立的个人主页。商家可以利用个人主页宣传自己的商品，方便地管理用户发起的团购请求。而用户则可以发表分享、评价发起和参与的团购，相互交流实现社交功能（图15）。



自动反向团购SoBiz10



SoBiz10的线下社交聚会

三、路客生活，团你想团

路客（www.lookoo.cn）是一家早在2008年就成立上线的LBS服务网站，之前路客网提供的服务，也是传统的基于LBS位置对用户日常消费行为进行分析给予商品推荐或服务方面的内容。随着团购的兴起，路客网也开始涉足团购。

但是，作为热门领域的后来者，路客网肯定不能与美团、拉手、24券等拥有大量用户与资金支持的团购网站进行直接竞争，因此路客网将反向团购作为了自己的业务突破口。在路客网的首页上，"与好友分享生活之美，团你想团"的宣传口号，明确地点明了路客网致力于反向团购的意图（图16）。



路客生活，团你想团

1.微博+LBS+团购

登录路客网，首先给人的感觉就像是进入了一处微博空间。在这里可以添加关注好友，分享个人信息等（图17）。不过在路客网分享的内容更多的是侧重于各种生活信



路客网首先是一个侧重生活信息分享的微博服务

息，包括优惠打折信息，周边商家店铺点评分享等等。用户只需输入想要分享的优惠信息和商家的地点关键字即可搜索到对应的地点，也可以选择添加新的地点分享信息（图18）。这样看来，路客网又有些像大众点评网一类的LBS地理位置服务。

路客网提供了一个类似大众点评网的“lookoo逛街助手”移动客户端程序（图19）。顾名思义，在逛街时看到美食、衣物促销或者打折之类的信息，都可以通过逛街助手拍照分享（图20）。拍摄照片后，通过LBS定位选择所在的地点或搜索添加新地点，输入描述信息，就可以与其他好友分享了。

2.路过别错过，快来组团

路客的LBS生活分享提供了丰富的地点和商家资源，使得后继推出的反向团购服务“我想团”有了丰富的信息支持。

路客网的“我想团”，也是用户基于LBS位置与描述要求来申请团购的。用户想要申请团购请求时，直接在主页“想去哪儿”输入框中输入商家的名称、地点或商品关键字，即可搜索到提供相关商品或在该位置的商家信息（图21）。如果搜索不到想要团购的商家，可以通过添加新地点来补充所要团购的商家信息。

选择要团购的商家名称后，可看到该商家的详细地址和联系信息，以及关于该商家的最新动态内容分享。此外还可了解有多少人访问过该商家，是否有用户想在此处进行团购，以前是否发起过团购等等（图22），以便考虑自己组建的团购能否实现。而对于商家来说，用户可以使用“想团购”功能提交自己的团购意愿。如果有不少用户都提交在某商家“想团购”，那么组建一次团购的成功性就会非常高了。

确认要发起团购的话，就点击页面中的“我想团我的团购我作主”链接，再点击“发起团购意向”（图23），打开团购创建页面，然后上传一张图片作为发起团购的商品标识，并设置团购信息和标签（图24）。除此之外，在下面还有一个很重要的选项：用户可选择“让谁帮我团”。

其实路客网本身并不提供直接的团购服务，而是提供了一处团购平台，组织用户发起团购。假如商家同意通过用户的团购请求，那么可选择在某个指定的团购网站上实现组团交易。用户一次最多可选择3家团购网站发布团购，包括各大流行的团购站点（图25）。

最后就是设置团购请求通过的通知方式，最好能够设置手机通知



设置要分享信息的地点



路客网移动客户端　　拍照分享美味小吃



搜索团购商家信息



查看关于该商家的分享与团购信息



发起团购

设置团购信息



选择团购交易网站

以便及时进行团购交易。另外，用户还可以选择同步分享到新浪微博上，以吸引关注自己的好友一起来参加团购。此外，用户可以在个人设置中绑定QQ空间、人人网或开心网等账号，自动分享发布团购请求信息，一切就绪提交后就可以看到新创建的团购请求项目了（图26）。

在团购发起的页面中，用户可以看到当前有多少人已参加组团，当人数足够和商家通过团购请求后则组团成功。团购项目被置入“最新成团”栏目中（图27），并由指定的团购网站推出该团购服务，用户就可以进行交易了。

此外，直接点击页面顶部的“我想团”，可以使用传统方式进行关键字或地区分类检索团购信息，参与所有由路客网用户发起的成功组团团购项目。通过搜索某个地理位置，使用LBS服务可以查看该位置附近的路客网团购信息。

路客网的移动客户端逛街助手也提供了LBS团购功能（图28），开启手机的GPS定位功能后，在任意地点打开逛街助手，在“身边”功能页面中，可选择要查看的团购信息分类。逛街助手会通过LBS功能定位所在的地点位置，并搜索周边的团购信息（图29）。逛街助手与支付宝合作，提供了手机支付功能，可直接点击“购买”（图30），然后输入手机号与收货地址信息等，即可进行手机支付交易（图31）。



正在组团中



最新成团信息



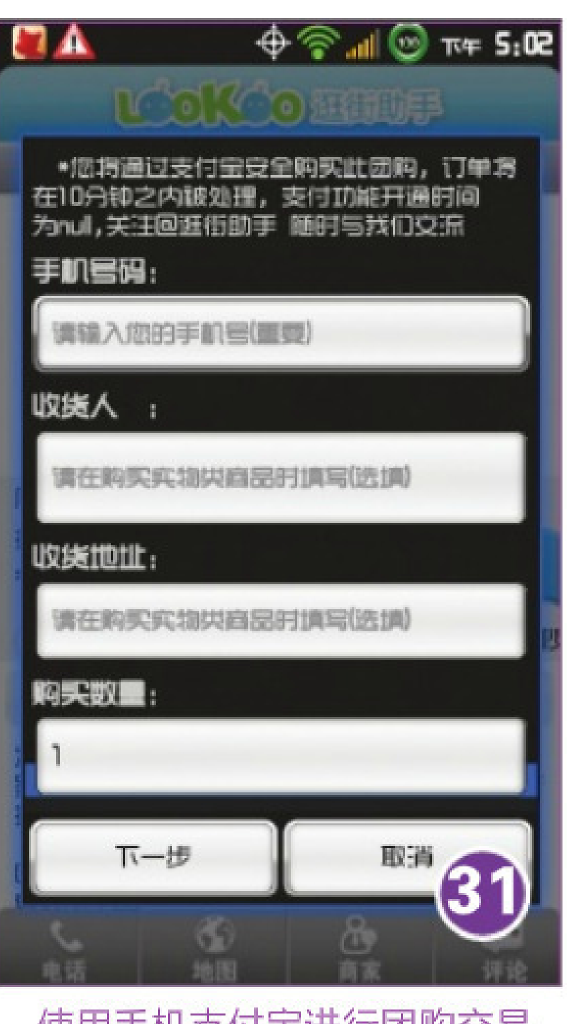
逛街助手LBS团购



当前位置处周边的团购信息



购买团购商品



使用手机支付宝进行团购交易

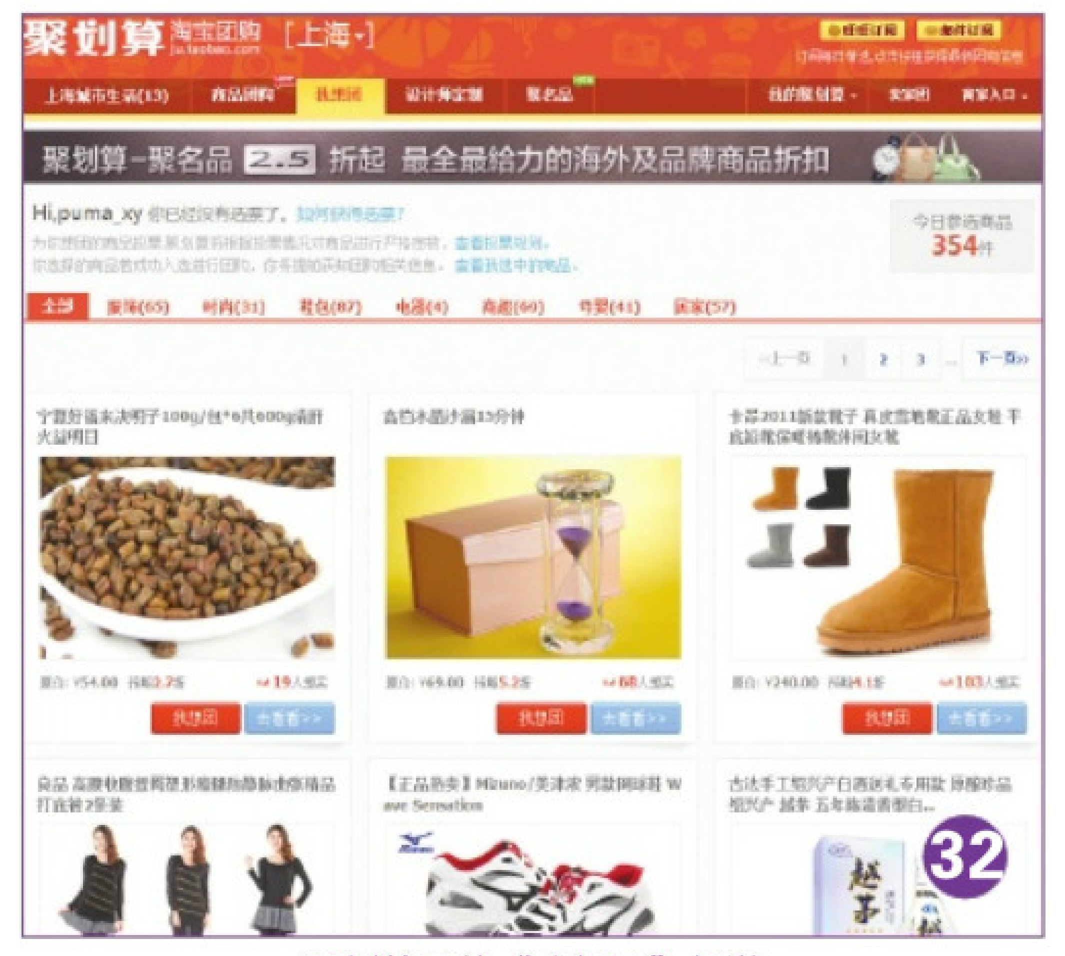
四、自主团购才划算——“我想团”

与其它流行的Web2.0服务不同，反向团购并没有很快地流行起来，只有少数精明的电子商务运营商看到了反向团购的价值，淘宝就是其中一家。在国外互联上反向团购引起关注之后，淘宝旗下的团购服务“聚划算”很快推出了反向团购频道“我想团”（http://ju.taobao.com/poll/today_candidates.htm）（图32）。

1.想团就投票

与Ringleadr、Loopt U-Deal和路客网的自由选择团购商品不同，淘宝网聚划算团购下的“我想团”频道，每日提供了数百件商品参选团购，由用户从中挑选自己想团购的商品，发起团购活动的请求。参选的商品范围涵盖了服饰、时尚、鞋包、电器、母婴和居家等常见类别，种类比较齐全，数量也很丰富。

用户首先选择需要的商品，点击下方的“我想团”就可以参与团购投票（下页图33）。但是投票需要一定的条件，也就是所谓的



聚划算下的“我想团”频道

“选票”。“我想团”的选票是根据用户本年度在聚划算付出的团购交易金额进行计算兑换的，折合100元兑换一张选票。没有选票的话不能参与投票创建团购（图34）。

投票结束后，聚划算会以用户的投票数作为依据来决定该商品是否可进行团购，并通知投票用户团购审核结果。“我想算”的审核周期也比较长，一般商品会在参加完投票后的两周内上线开团。投票的用户在“我的聚划算”→“我想团的商品”中可以查看已投票商品的动态，并在该商品开团前提前收到旺旺的通知消息。

2.更适合国情的“我想团”

淘宝聚划算的“我想团”并不是纯粹自由的反向团购，与在国内尚未形成气候的反向团购相比，可以看出淘宝打着更为精明的算盘。

首先，“我想团”并不是所有用户都能创建反向团购，而是需要有“选票”这项资本。这种“选票”则是来自于用户以往的团购交易额度，类似于团购交易中积攒的“信用值”。试想一下，一个从来没有团购过任何商品的用户，当他创建或加入一个团购申请时，谁又能保证这不是随意点击的结果，或者是恶作剧甚至恶意的行为呢？有了团购“信用值”做保障，可以确保投票的有效性，从而增加反向团购的成功率。

淘宝每天推出众多的商品让用户选择组团，一方面让用户有了“自主权”的满足感，同时也在一定程度上满足了用户个性化团购的需要。虽然用户需要团购的商品不一定在推荐的商品中，但推荐商品的类别还是相当全面的。而且，更多的用户在淘宝的推荐下，就算原本并没有团购的意图，也有可能在推荐中看到满意的商品从而主动地申请团购。相比其它反向团购的“空白一片”，淘宝“我想团”的推荐商品更能引起用户创建团购申请的欲望。

另外，“我想团”在操作方面也比较便捷，用户无须进行寻找图片、设置团购信息等复杂的步骤来创建团购申请，只需要轻松地点一下投票，就可以直接完成创建工作。显而易见，这种反向团购的方式更适用于许多根本不懂电脑，但却非常中意网购的用户。

五、创意为王，小众特色的“新设团”

可以说，国内有太多流行的网络服务都是对国外的抄袭，或者可以美名其曰是“微创新”。不过，今天在本文中介绍的反向团购总算摆脱了“明显抄袭”的阴影，下面要介绍的这像反向团购服务，更是原汁原味的本土产品，虽然小众，创意却很值得欣赏。

新设团（www.xshetuan.com）是一家独具特色的小众反向团购网站。与其它团购网站上泛滥着各种数码电子、食品、衣物、美容等商品不同，新设团是一家在线创意设计团购网站。也就是说，新设网上面团购的大多不是普通的商品，团友们在新设团提交想要团购的商品是各种有商品的创意，有些甚至是原创的设计（图35）。

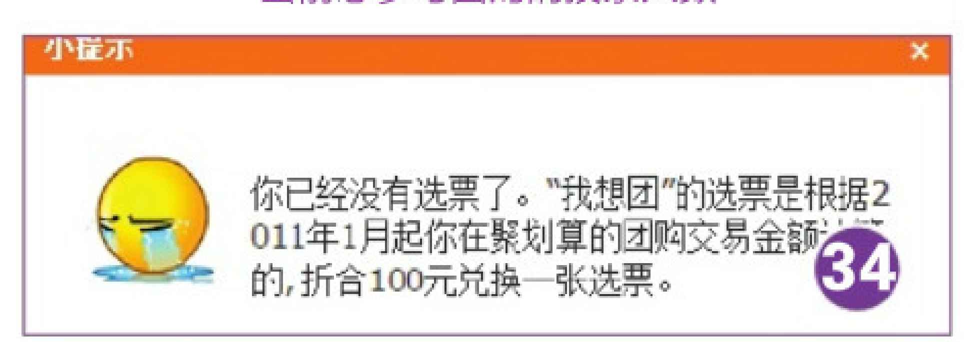
1.雅致的商品展示

打开新设团的首页，首先给人的感觉就是简洁清爽。简洁的页面设计没有任何广告，页面中的团购商品也没有价格数字、抢眼的广告标语或抢购倒计时一类的元素，纯粹就是一面图片墙而已。如果说其它团购网站给人的感觉是一个乱哄哄的大超市，那么这个新设团则是一家环境优雅的特色小店。

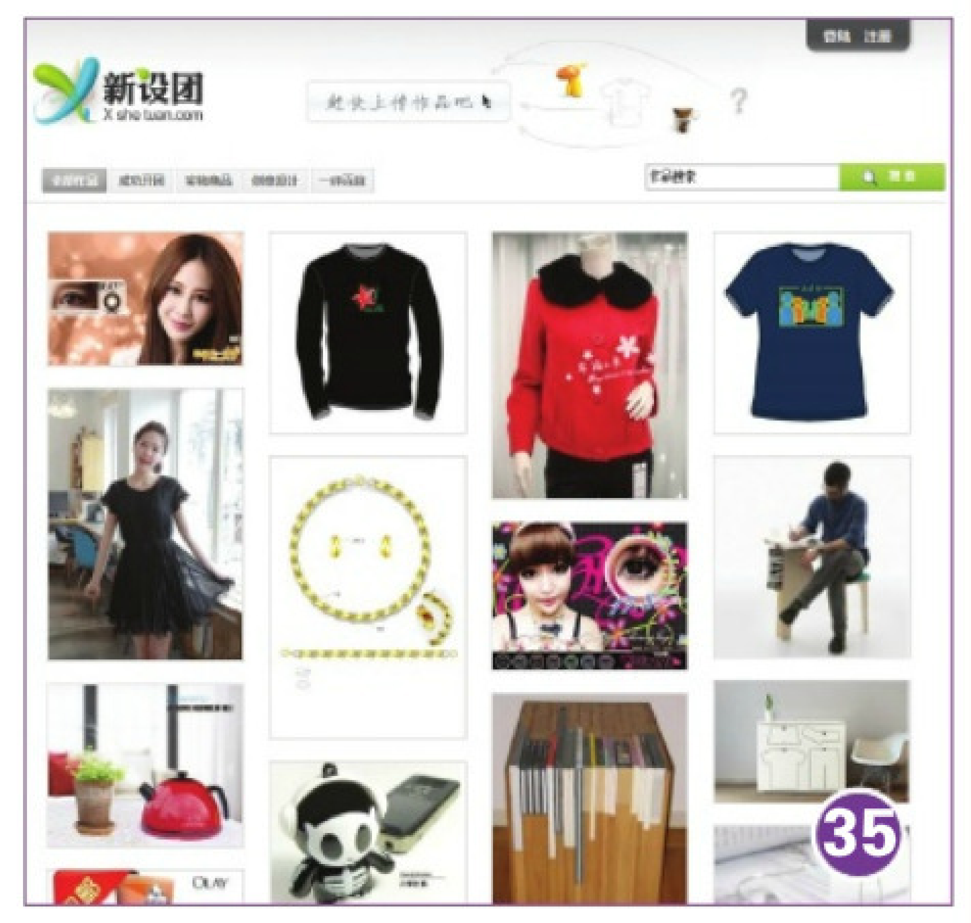
新设团上的反向团购商品与其它网站差不多，但体验却是截然不同的。打开想要团购的商品介绍页面，可以看到该商品有多少人浏览过和想买，用户中意某件商品的话，点击“我想买”，即可投上一票参与团



当前想参与团购的投票人数



需要选票才能投票



新设团上团购的更多是创意和设计



商品介绍页面



这样的iPhone很低调很个性



即使只是一支蜡烛，也要燃烧得与众不同



这颗树上挂着的果实都是书



这看起来是不是很像树叶?





其实它是餐盘

购申请。

新设团关于商品的介绍都非常精致，没有那些商品传单的气息，页面设计和文字内容都很雅致，让人阅读后有很舒服的感觉（上页图36）。而且商品的图片也是尽可能丰富和精致，并不仅仅是单纯的展示，整个网页无处不透露着精心设计的感觉。

2.特色的创意团购

在新设团上的商品主要分为实物商品和创意设计。

实物商品是已经有了实物的一些创意商品，此外你会发现有些商品暂时是没有期望价格的。这些商品往往都是一些原创设计的原型，它只是一个创意，还没有完全变成实物，设计师暂时还没有想好价格。想要团购的人较多的时候，会根据团购人员的期望再设定价位。在新设网上有多很有创意的设计，只要有足够多人的愿意参加团购，设计者和网站就会将它变成现实，让大家购买。

新设网上的商品与其它团购网站的不同之处就在于创意，例如有一件商品是iPhone和iPad的笔记本外套，从外面看起来还真是一个普通的笔记本（上页图37），谁能想到里面是iPhone呢?

再看看这个创意蜡烛，跟其它蜡烛的燃烧效果有什么不同（图38）?

这个书架更加别致，蕴意深刻而且不乏动感（图39）。

下面这些看似一片片的绿色的树叶（图40），其实是可以卷起来的餐盘（图41），吃饭时是不是有回归自然的感觉?

论知名度，新设团远不如那些流行的团购网站那么出名，毕竟大部分人更关注的是吃喝玩乐这些现实需求。但新设团团购创意设计的思路确实创意十足，如果不是处于国内如此“现实”的互联网生存状态下，相信新设团将会是非常成功的新形态团购网站，甚至会像国外许多创意网站服务一样获得风投资本的青睐。

结语

尽管有着许多优点，但是目前反向团购在国内并未引起太多的关注。路客网的流行程度和用户数量，还是远远比不上美团、58团、拉手网等传统的团购服务。另外有几家曾计划高调推出的国内反向团购网站，现在同样也是状况未明。例如预计在2011年7月公测的“UZD有这店”（www.uzdian.com），到了现在居然还处在“闭关”阶段之中；另一个曾经很被看好的反向团购“举手网”（www.handsup.cn），现在似乎仅仅只有一个首页，什么功能都无法使用（图42）。



到底闭关到什么时候?

其实，反向团购完全可以弥补传统团购服务的不足，归根结底，反向团购的根本目的不是要取代传统的团购方式，而是作为传统团购的一个补充。在这一点上，淘宝聚划算的“我想团”其实发展得非常不错，只是其它太多的传统团购网站根本没有注意到这一点，依然深陷于恶性的竞争中不得自拔。缺乏技术与功能上的创新，更谈不上真正的创意，只是一味的模仿抄袭正在流行的东西，这不得不是说是国内互联网行业普遍存在的顽疾。无论如何，希望类似“新社团”这样的网络服务数量能够更多一些，坚持得可以更久一些，虽然在今天这些服务依然属于小众，但却未尝不是明天的一点希望。P



经常在老外的游戏论坛上看到诸如“花了几十美元买了一部大作，结果算算玩的时间还比不上手机小游戏耗费精力的N分之一”之类的抱怨，想到自己也曾经无数次把数百小时的光阴消耗在那些独立游戏和Flash Game之上，真不知是应该赞叹制作者的才华出众，还是痛心自己在浪费时间才对。不过俗话说得好，“不为无益之事，何以遣有涯之生？”既然终归是要花费掉一点时间，那么花费在那些最耐玩、最有魅力的游戏上面，似乎也是理所当然的选择嘛。

——Fall Ark

■ 浙江 Fall Ark

“不插电”的笔记本电脑辅助显示方案
——白板：一物多用的笔记本电脑背盖

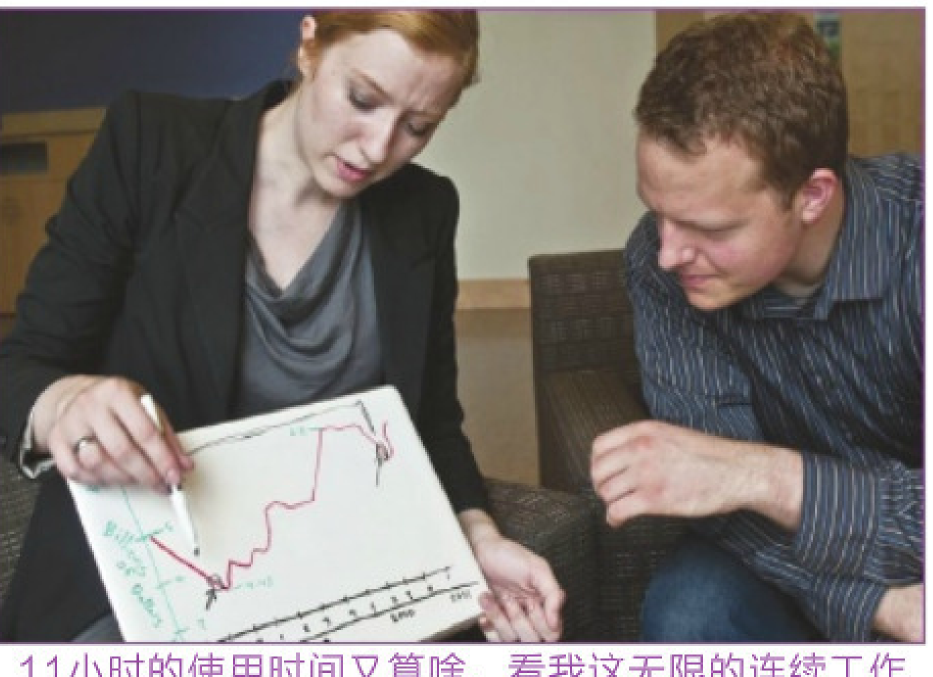
http://thedrawtop.com/

商业化的现代科技技术要旨就是在减小体积的同时提高系统的运作效率，而这两条原则又使得功能整合设计大行其道，手机不再是单纯的通话工具，摇身一变就成为了代替PDA的个人移动终端。照理来说，在这种“物尽其用”的思路影响下每样器械的利用率都应该被挖掘开发到无以复加的地步才对……但是等等，看看我们的笔记本电脑，屏幕背后的那篇空白似乎是有些浪费？翻盖手机的内外双屏配置早已是业内规则，以iPad 2为代表的新一代平板电脑至少还有个摄像头来撑场面（还记得iPad 2刚发售时举着这块板子煞有介事拍照的那群所谓“果粉”吗？），除此之外，我们最常用的普通笔记本电脑却普遍将这片空白区域作为展示品牌LOGO的领域，白白浪费了硕大一片使用面积，实在是有些可惜。

浪费现象一旦出现，自然就会有人动脑子想办法加以重新开发利用。有这么一位名叫Ryan Mitchell的才女在读大学期间，别出心裁自制了一种名叫“DrawTop”的不插电便捷式笔记本白板——这种白板说穿了就是薄薄的一片乙烯基材料，很容易就能粘贴在笔记本液晶屏幕的背盖表面上，然后就能像普通的白板一样随心所欲地涂涂写写，当然写满之后随手擦抹干净重新再来的功能也是同样具备的。总而言之，尽管看上去似乎毫无技术含量，但“确实好用”的实际价值依旧使得这种贴片式白板在周围人群中引发了不小的反响，甚至在Mitchell毕业之后仍然不断收到“来一片”的求购信息。于是，看到商机的Mitchell决定进行量产，以一张12美元、两张16美元的价格在网站上出售，此外还有10美元的平板电脑专用版本，尺寸大小可以自由选择。



因为是透光的材质，所以LOGO还是能看得到的


11小时的使用时间又算啥，看我这无限的连续工作时间！

不管是在会议讨论时当作临时交流的展示手写版，还是在灵感迸发的时候进行随手涂鸦，“DrawTop”似乎都是相当不错的记录工具，相比于传统的随意贴更要便捷可靠得多。果然，表现方式的简陋与否并非重点，创意与灵感果然才是体现创新价值的真正关键呢。

看呐，浮云

http://cargocollective.com/tiagobarros#1993960/Passing-Cloud

在快节奏的现代社会上，工作要快、通勤要快、加班努力更是要快上加快……相比之下，旅游和享受生活强调的就是一个“慢”字。所谓“旅途比终点更重要”，逍遥自在的游荡已经成为了许多高压人士梦寐以求的舒缓压力方式。而又有什么方法能比站在半空中的浮云之上，更能体会“去留无意，望天空云卷云舒”的境界呢？


阿瓦隆算个啥，看我这漂浮在云海之上的精灵球！

这架出自建筑师Tiago Barros笔下、名为“Passing Cloud”的交通工具拥有中空的钢筋骨架和强化纤维尼龙蒙皮，秉承的就是那种“逍遥自在随风飘荡”的思路。Barros畅想着这样一种旅行方式：“在旅途中，它随着当时的风向风速而移动，由于本身和风同速，搭乘在上面的旅客就不会感到有风吹拂，而是完完全全地体

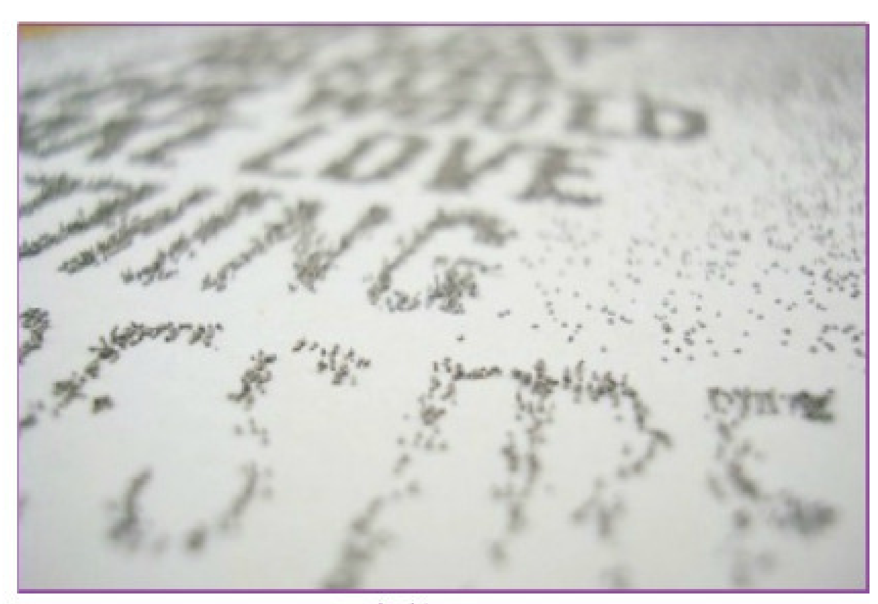
验到飘浮在空中的感受——这是一段独一无二的旅途，在天空、在一片云上飘荡，自由的时间，未知的终点……纯粹依靠风力，几乎没有任何花费，却有可能经过这片土地的每一个地方。旅途本身，就是你的终点。”


咳，这东西要上天还早着咧

当然，这位Barros大师似乎完全没有考虑到诸如空中安全、卫生设施、万一碰到雨雪风暴天气怎么办、万一小风一吹直接吹到太平洋上去了怎么办……等等一系列实际运行时必须直面的问题，甚至就连“Passing Cloud”该怎么升降这种头等大事都语焉不详。呃，看来这片浮云距离真正上天还早得很呢。

铁屑作画

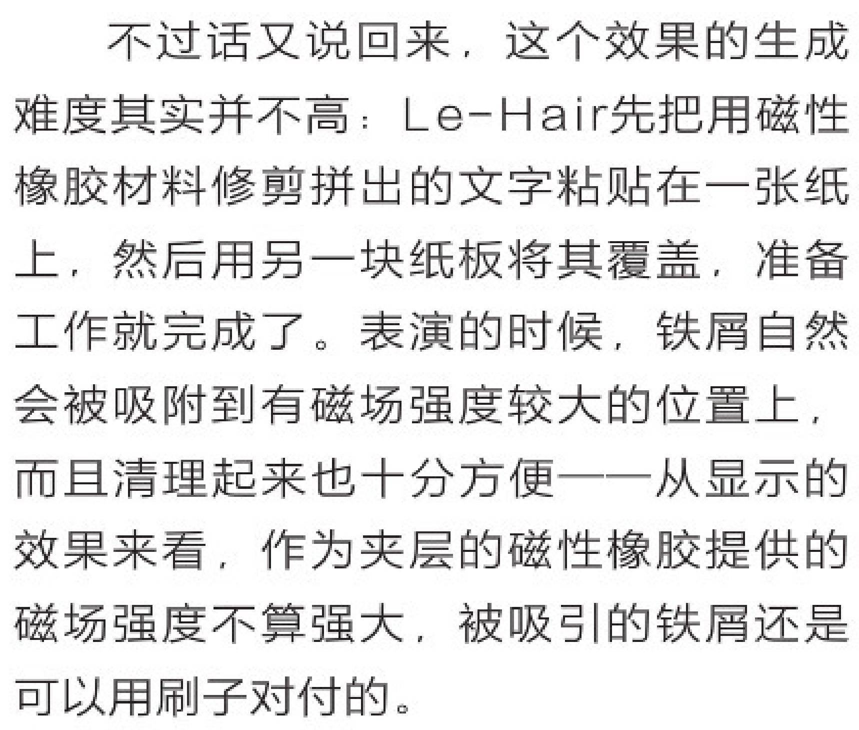
http://www.behance.net/gallery/Magnet-Iron-Filing-Type/2306418


正在施工……

英国艺术家Dominic Le-Hair长期从事字体和文字方面的创作，他的一件新作品演出效果可谓一流：拿出一张空白的纸板，一点一点地洒上铁屑，预先设计好的文字就会渐渐地显现出来。这件作品的妙处就在于事先完全看不出字符的形状，而最后的结果又简洁美观，充满了粗犷而粗糙的金属质感。



完成！



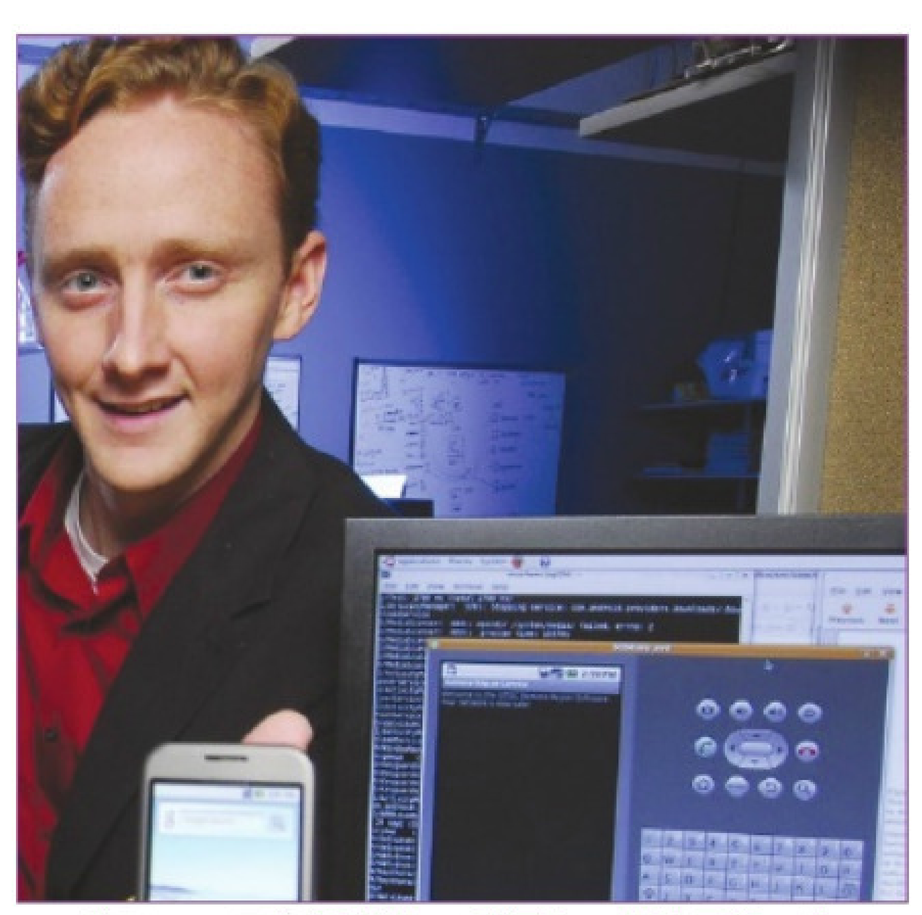
不过话又说回来，这个效果的生成难度其实并不高：Le-Hair先把用磁性橡胶材料修剪拼出的文字粘贴在一张纸上，然后用另一块纸板将其覆盖，准备工作就完成了。表演的时候，铁屑自然会被吸附到有磁场强度较大的位置上，而且清理起来也十分方便——从显示的效果来看，作为夹层的磁性橡胶提供的磁场强度不算强大，被吸引的铁屑还是可以用刷子对付的。

虽然原理并不复杂，但这种模仿难度并不大的方法还是有不少改进发展的空间余地：调整磁场的强度、用电磁铁代替永磁材料、改变铁屑的颜色以及用图案来代替字符……等等等等，如果放开思路仔细构思的话，做出类似沙画表演的效果也不是不可能的目标呢。

通灵iPhone?

http://arstechnica.com/apple/news/2011/10/researchers-can-keylog-your-pc-using-your-iphones-accelerometer.ars

美国佐治亚理工学院和MIT的研究者们设计了一项惊人的实验：他们把一台iPhone4放在桌面上，利用内部的加速度计（accelerometer），探测着最细微的桌面震动来分析一台近距离电脑的键盘上输入了哪些词汇，成功率居然达到了80%！


“iPhone正在看着你，我问你，你怕了没？”

佐治亚理工大学计算机学院的副教授Patrick Traynor解释说，加速度计虽然不能捕获“单键”记录的内容，但通过连续击键的模式——例如先左后右、先下后上等等——和按键与电话之间的大致距离，他们编写的程序能够组合出成套的按键模式顺序，然后再把这一组组顺序和一个词汇量58000的词典去做比较，最后就能推断出那些顺序代表着哪些词汇了。

——当然，看过以上原理介绍之后，读者朋友们应该已经可以想到，这个方法其实很难在实际生活中记录到在电脑键盘上打字的用户究竟是按下了哪些按键——毕竟，距离、方位、电脑键盘和iPhone所成的角度等等都是变数，仅仅依靠震动频率一项数据就要推断出准确的结果……根本就是痴心妄想嘛。

不过，虽然80%的准确率和3英寸（约合7.6厘米）的有效距离意味着黑客们几乎不可能通过这种方法来获取密码，但这项研究本身却向我们展示了近年来智能手机技术的巨大进步——据Traynor教授说，他们一开始使用的是一台iPhone 3GS手机，但探测结果十分不理想，而iPhone4中增加的陀螺仪让加速度计的读数减少了许多“噪音”，最近两年来的智能手机应该都能够胜任这一工作。如此结论真是不禁让人浮想联翩：再过上几年，我们每天都在用的手机等设备，会不会真的发展到只凭借声音、震动等常见动态信息，就能清楚地知晓我们一举一动的地步呢？



在线化的应用，本地软件的感受——经过长久的筛选之后，终于，另一款拥有这种特色的在线应用项目出现在了我们的面前。尽管到目前为止，这种性能出众的应用项目依然是不折不扣的少数派，但如果转换思路的话依然不难找出开发的新途径：还记得以前在HTML5技术专题中提到的“通过网络服务直接对本地文件进行修改”特色吗？虽然以我们现在的观念来看，这种操作无疑会带来极大的安全隐患，但谁又能断言这种思路不会在未来成为新主流呢？

■北京 Enigma

1.让我们看图说话——图卓

http://quick-markup.com/app

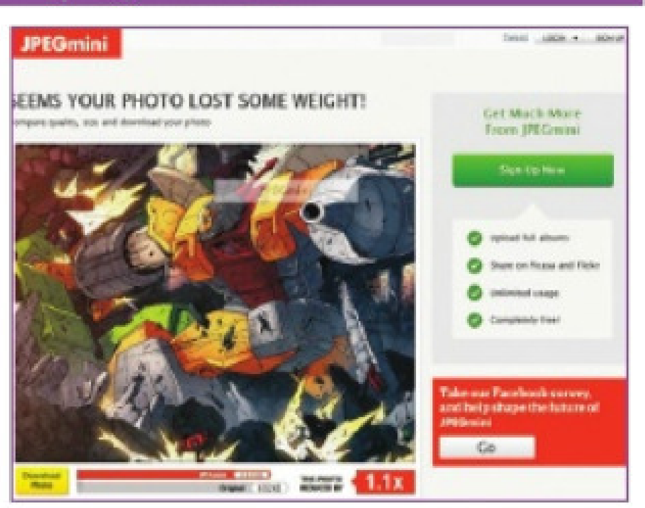


无论是平媒投稿还是网媒撰稿，对于如今的投稿者来说，“图文并茂”早已成为了约定俗成的供稿要求之一。当然，如果供求双方是保持长期合作关系的编辑与作者，凭借着默契的配合让插图恰如其分地发挥出“示意”的作用并不困难，但对于第一次投稿的新作者来说，如何顺利地让编辑理解自己附上的文章插图想要表达的意境就没有那么容易了。以个人的经验来看，给所有的插图文件加上数字编号可以有效地避免插图次序错乱，而在文中相应的段落标明插图序号并加上图注内容更可以很直观地让美编找到放置插图的位置。除此之外，如果想要更直观地强调插图中的内容重点，那么直接在插图上添加注释无疑是最有效的手段。如何才能让添加在插图之上的文本注释既醒目又美观呢？很明显，Windows画图版的功能是完全不够看的，但仅仅是为了这种小操作就要动用Photoshop似乎又有些大材小用……没关系，来试试“图卓”吧，这款优秀的应用项目可以完美地满足大家的需求！

概括来讲，“图卓”的特色卖点基本如下——无需注册，完全免费，功能全面，操作简便，反应迅速并且完美支持中文输入。不得不特别一提的是，这款应用项目的反应速度的确是出类拔萃，实际的使用体验与本地软件毫无区别。流畅的操作性能，毫无障碍的语言界面再加上没有水印网址之类多此一举的麻烦噱头，对于如此优秀的应用项目来说，我们还会有什么不满吗？

2.JPEG，你可以再瘦一点儿——JPEGmini

http://www.jpegmini.com

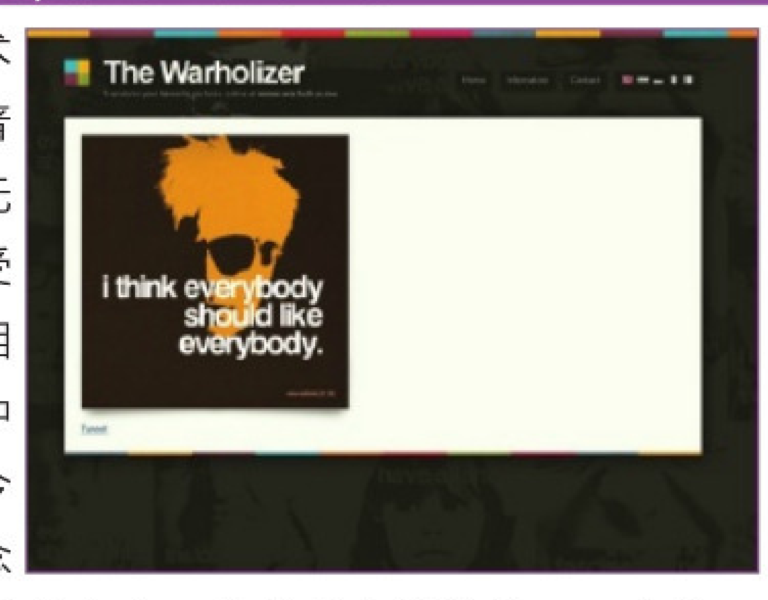


凭借着在画质与容量两项指标之间良好的平衡性能，JPEG早已成为了互联网上最为流行的图片文件格式之一。不过，作为一种典型的有损压缩格式，如何在图像品质尽可能减少失真的前提下让文件的体积变得更小就成了值得研究的问题。当然，对于以Photoshop为代表的本地化应用软件而言，调节参数控制文件大小似乎不是什么难题，但还是那句老话，仅仅是为了实现这种单纯的目标就去下载安装试用版或免费版的图片编辑软件真的值得吗？如果先来试试JPEGmini这款在线小工具的话，我估计不少人都会打消“寻找破解版Photoshop”的念头，转而选择把这个站点加入自己的收藏夹里。

细看之下，JPEGmini真正的卖点其实只有一条，那就是简单易用——用户完全不用操心参数调整方面的麻烦，事实上这款工具压根就没有提供那种功能，使用者的操作步骤其实就只有“选择图片→上传→下载”这么简单而已。不过，虽然不能DIY属性的特色肯定会让大多数擅长动手的朋友感到不满，但对于那些不太熟悉电脑操作的读者朋友（咳，例如部分正在看这个栏目的女生）来说，这种“一步到位”的操作倒也未尝不是什么优点。更何况JPEGmini的实际处理效果还是相当不错的，同时也没有什么乱加水印一类的弊端，相当值得一试。

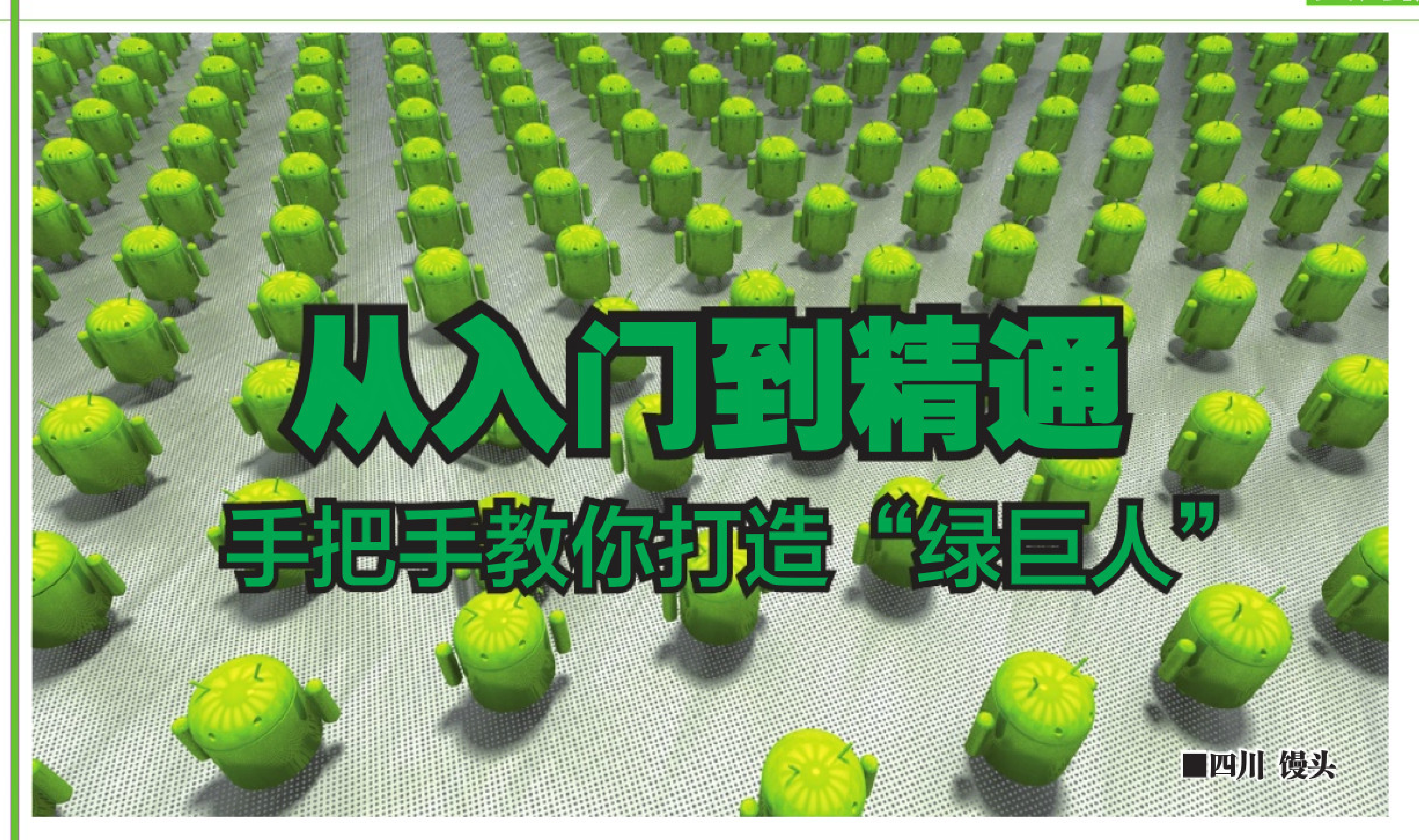
3.波普头像DIY——The Warholizer

http://warholize.me/



作为现代艺术的代表之一，波普艺术（PopArt）无论在知名度还是受欢迎程度上都是相当出众的。从某种意义上来说，当今流行的LOMO概念在某种意义上沿袭的其实也是波普艺术的精神——当然，这种潮流化的艺术表现形式是否可以像前辈一样盛行半个世纪依旧势头不减还有待商榷，毕竟有样学样和真正的大众文化在程度上还是有区别的。不管怎么说，倘若你不愿意追随身边同学热衷的LOMO摄影大流，宁愿选择源流更为久远的表现形式来展现自我个性的话，波普艺术无疑是值得尝试一番的——什么？不知从何下手？没关系，试试The Warholizer这款在线工具就知道了。

尽管从形式上依旧是标准的“上传图片→选择色调与效果→下载成品”的步骤，但不得不说The Warholizer作为概念入门工具还是相当合格的，至少在色调质感方面表现得相当不错。倘若你想让自己在校内网上的自拍头像图片变得与众不同又不落“非主流”的窠臼，那么The Warholizer绝对是你值得尝试一番的工具。



关键字：Android 优化 美化 安全

编者按：随着手机硬件的不断发展和软件的不断扩充，Android、iOS、Bada、MeeGo等新生代系统的涌现已经改变了传统市场的格局，而Android更是取代昔日霸主Symbian成为了新的街机代名词，它凭借着系统开源的特性，通过大量的免费应用程序吸引用户，加之版本更新速度快，更是受到了喜欢"折腾手机"的玩家青睐。不过软件装得多了，系统的性能自然也会下降，病毒与恶意程序的攻击也是防不胜防。如何才能做好Android手机的日常维护和安全防范呢？本期笔者就针对普通和高级两类Android玩家制定不同的解决方案，让"小机器人"摇身变成"绿巨人"更好地为我们服务。

对于大多Android用户而言，"安全管家"和"安卓优化大师"这两款软件配合使用就可以为我们提供非常全面的系统优化、安全防护、桌面管理等多方面功能。不但减少了设置多个软件的负担，同时还能节约大量的内存空间。因此，本文就以这两款应用程序为基础，并结合其他专业软件，让大家体验到"交叉火力"的威力。（**注：**以下部分功能需要用户获取系统的Root权限才能实现。）

系统优化篇

一、开机大提速

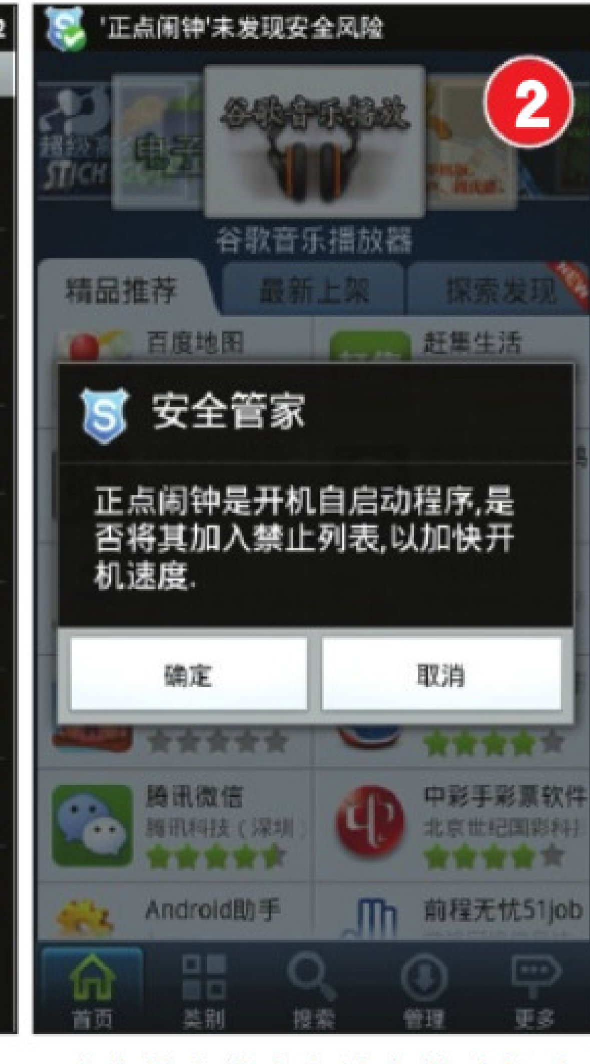
Android系统和Windows系统一样，随着软件安装数量的增多和使用时间的增加会变得越来越慢。特别是在安装了安全软件和定时闹钟等自启动软件以后，手机的开机速度会大受影响。此外，像蓝牙这种常用的服务进程，通常也会随手机开机一同启动。很多Android用户在面临这种情况时，都无法忍受漫长的开机速度而选择"快刀斩乱麻"——重新刷机。其实我们完全可以不必这样做，只要对开机进程和服务进行优化，也可以达到理想的开机速度。

简单方案：

1. 以"安全管家"为例，进入主界面中的"高级工具"。如果当前自启动的软件过多，可以点击"开机加速"选项打开自启动软件列表，在不需要自启动的软件名后面打勾，再点击"一键加速"（**图1**），即可在开机时不运行它们。如果想恢复软件的自启动功能，点击"启动管理"选项，选中被屏蔽的软件即可。另外当一些应用在安装完成后，安全管家也会弹出提示，询问用户是否允许其自启动（**图2**）。



"一键加速"功能很方便



安全管家能在软件安装时监测出开机自启行为

2. “安卓优化大师”则直接将安全管家的“开机加速”和“启动管理”功能整合在一起。软件运行后，点击“开机加速”选项，可以看到“允许”和“禁止”启动的程序列表，点击目标程序可以切换当前启动状态。安卓优化大师同时还提供启动时间信息。点击“开机时间”右边的“齿轮”图标，在“勾选按钮开机时间通知栏提示和世界排名功能”选项后，在任务通知栏可以看到本次开机的启动时间（**图3**），此外还能直观地知道此次开机用时的“世界排名”（**图4**），十分有趣。

进阶方案：

如果说安全管家和安卓优化大师简单易用，那么“Autostarts”（自启管家）则相对比较专业和复杂，它能够对系统中所有进程和服务进行管理。由于我们是针对开机提速优化，所以只需要在主界面点击“开机后”选项打开自启动列表。这时大家会发现“自启管家”提供的开机程序比之前介绍的软件多了不少内容，而这些陌生的名称正是Android系统自身的系统进程和服务（**图5**）。如果你对Android比较了解相关进程的作用，那么可以禁用部分条目；反之笔者建议大家隐藏它们，可以按手机的“Menu”键，点击“查看”选项，在“隐藏系统程序”后面打勾（**图6**）。

由于手动禁止系统进程和服务存在一定的风险，因此笔者不推荐初级用户使用“自启管家”来优化开机速度，安全管家和安卓优化大师完全可以胜任。



启动时间提醒

开机时间和启动排名







自启管家能显示包括系统程序在内的所有程序

隐藏系统程序后操作会更加安全

二、释放内存，拒绝卡顿

智能手机的优势在于能同时运行多个程序，但如果这些程序关闭后无法及时释放占用的内存，就会让一切变成一场恶梦。用户不但无法在多个程序之间切换，还得为手机频繁出现“假死”的现象而头疼。因此，我们需要养成及时关闭空闲程序与释放内存的好习惯。

简单方案：

1. 在安全管家中点击“系统优化”选项，上面的仪表盘分别显示“内存”“手机”“SD卡”的空间剩余量，其中“内存”相当于RAM（类似于PC中的内存）（**图7**）。点击“内存清理”，安全管家会自动勾选非系统进程，接着点击“结束选中任务”按钮，即可关闭所有空闲程序（**图8**）。

2. 如果觉得安全管家的清理步骤太繁琐，那么笔者就介绍一款在桌面就可以直接清理内存的软件——QQ桌面Pro。安装完毕后长按桌面空白处，在弹出的窗口中依次选择“QQ小工具→任务管理器”，即可在桌面添加快速清理工具。点击工具栏右边的“扫把”图标，可以关闭空闲程序（**图9**）。由于内存占用量不会实时更新，我们需要点击左边的“圆形箭头”图标来刷新当前内存的数据。





仪表盘的显示方式非常直观



安全管家会自动勾选非系统程序



一键式清理功能

进阶方案：

安卓优化大师除了具备进程管理的基本功能以外，还提供了“自动结束进程”这一杀手锏。点击“进程管理”选项，在“运行中程序”一栏长按想要自动关闭的项目，在弹出的对话框中选择“添至自结列表”（图10），接着点击“规则设置”勾选“自动结束进程”（图11），在“自动结束间隔”中设置自动关闭的时间间隔。只要程序满足“自动结束间隔”中设置的条件（如关闭屏幕），就会立即结束列表中的程序。如果要移除自动结束列表中的程序，可以点击“设置”中的“自动结束列表”，点击程序名右边的“移除”按钮即可（图12）。



想要实现自动结束进程，首先要加入到自结列表中

勾选“自动结束进程”选项才能开启此功能

清除自结列表中的程序

提示

如果当前内存剩余量很少，可以直接结束所有服务。当程序重新打开时，这些服务会自动重新启动。点击“服务详情”选项，可以实时查看当前各服务的内存占用量，以及运行状况，有选择地进行关闭。

如何提高内存的使用效率

除了进程管理以外，安卓优化大师还提供了方便好用的“内存管理”功能。在程序主界面依次点击“工具箱→内存管理”（第一次使用需要下载组件），接着选择一个适合自己的配置（图13），即可让安卓优化大师帮助我们管理内存，提高使用效率。若想开机应用配置，除了需要勾选“手机重启后是否自动应用设置”外，还需要将安卓优化大师安装在手机内存（非SD卡）中，并再次打开安卓优化大师开机自启动功能。



丰富的内存优化模式

三、健康扫描，清除系统垃圾

很多手机软件（如手机QQ、UC浏览器）为了提高运行效率，都会将图片或文字保存在缓存文件夹中，用以加快下一次打开此网页的速度。虽然缓存文件能够提高网页的加载速度，但是文件过多反而会降低系统的运行效率。

简单方案：

在安全管家中，依次点击“系统优化→缓存清理”，可以直接使用“全部清除”按钮一键删除所有缓存；也可以点击单个程序，再选择“缓存”栏下面的“清除缓存”按钮逐一清理（图14）。

进阶方案：

安卓优化大师在垃圾文件清理功能上比安全管家更加强大，除了“缓存清理”功能以外还提供了“短信清理”和“深度清理”。由于Android系统自带的短信没有过滤功能，所以通常只能全部或者手动逐个删除，非常不便。而使用安卓优化大师的“短信清理”，我们可以点击“全部短信”右边的下拉按钮来选择不同的短信类型（如全部短信、联系人短信、陌生人短信）（图15），达到快速分类删除垃圾信息的目的。另外在一些软件的卸载过程中，可能会出



清除缓存其实很简单

选择短信的过滤类型

现无法完全删除干净的情况，这时我们也可以借助“深度清理”功能将这些剩余的残留文件彻底清除（图16）。

四、轻松管理软件多版本

如今手机软件市场的竞争已经非常激烈，也使得版本更新的周期越来越短，对于那些喜欢尝鲜的手机玩家会下载同一款软件的数个不同版本。但是版本多了管理起来自然就变得很麻烦，特别是当新软件不好用想恢复到上一个版本时，经常会找花了眼，所以笔者建议大家养成定期管理软件安装包的习惯。

简单方案：

在安全管家中依次点击“系统优化→软件包管理→APK文件”，程序会自动扫描手机内存和SD卡中所有的程序包（即APK文件），自动将不同版本的同一软件排列在一起，并显示出各自的大小以及版本号。若该软件已经在手机上安装过，则会出现绿色的“已安装”提示（图17）。



清除系统残留文件



软件版本信息非常直观

进阶方案：

安卓优化大师虽然没有直接提供软件管理功能，不过我们仍可以通过“安装卸载”选项来实现。进入“安装卸载”功能选择“程序安装”，点击右边的“排序”按钮，可以对所有的软件包按照“软件名称”“安装状态”“本地备份”以及“网络备份”进行排序（图18）。选择“软件名称”后，就能将名字相同的软件按照不同版本进行排列。此外，点击软件包名字，还可以查看下载的时间和保存路径，这样更便于我们清理无用的旧版安装文件。



方便的排序功能

五、手机软件随意搬家

从Andriod 2.2开始，系统就已经内建了APP2SD功能，对于喜欢安装海量软件的手机玩家来说，又是一个“折腾手机时代”的开始。但是这个功能通常需要借助PC来完成，具体步骤为：先在PC上安装一款手机管理软件（如QQ手机管理），然后将手机与PC相连再点击软件安装包，在PC端弹出的对话框中设置软件的安装位置即可（图19）。如果我们身边恰好没有PC，还能够随意更改软件的安装位置吗？答案当然是肯定的！



借助PC设置软件安装位置

安卓优化大师就为用户提供了一个非常实用的软件搬家功能，无论我们将软件安装在手机内存还是SD卡中，都可以在安装完成以后更改软件的存储位置。使用时点击“程序整理→程序搬家”，在“手机存储”栏右边会显示安装在手机内存中的软件数量和占用内存的容量，下面是程序列表。点击要搬家的程序后会打开属性界面，选择“移至SD卡”就可以将原本安装在手机内存中的软件移动到SD卡中。如果有多个软件需要移动，可以点击下面的“一键移动到SD卡”按钮。将SD卡中的软件移动到手机存储的操作步骤一样，这里不再赘述。不过有些应用不适用“搬家”功能，点击时系统会提示“此程序不支持移动到SD卡”（图20）。



由于程序开机自启，所以无法移动

此外在正常安装软件时，安卓优化大师会在后台监控程序的安装过程，一旦确定安装位置为手机内存，会告知用户可以将其移动到SD卡中（图21）。如果想关闭此提醒，可以点击下边的“安装提示”，将状态更改为“否”。



安卓优化大师监测到程序的安装位置

为什么有些程序不支持移动到SD卡?

Andriod系统在开机过程中只会调用手机内存（即手机ROM），当启动完成后才会加载SD卡中的数据。如果程序安装在SD卡又随系统自启动，而此时SD卡尚未完成加载，程序就会报错。简而言之，安装在SD卡中的程序是无法开机自启的，请大家务必牢记。

六、手机省电有妙方

Andriod手机之所以能够吸引广大的消费者，除了其软件商店中丰富的免费应用以外，在硬件配置上通常也十分强悍。高配置虽然能带来更加流畅的操作体验，但是在手机电池仍不给力的今天（出于安全考虑，手机电池容量通常不会超过2000mAh），待机时间会因此大大缩短。另外Andriod手机通常也标配了数个传感器和感应装置，如果在使用后没有及时关闭，也会严重影响手机的使用时间。

简单方案：

以安卓优化大师为例，点击“节电优化”选项，在“电量监控”中我们可以查看电池状态（电量百分比）、电压以及温度。点击“可用时间”，系统会根据当前电量值估算出手机待机、通话、上网、娱乐的使用时间（图22）。点击“耗电监控”会显示当前手机中所有运行程序的耗电百分比。



手机在各种情景下的使用时间　　灵活而丰富的节电模式

> **提示**
>
> “电量监控”中的“一键优化”功能并非直接更改手机设置，而是通过关闭后台空闲程序来实现节电。

通过“电量监控”我们能实时了解手机电池的工作状况，但想要让手机节电，就需要在“节电模式”中进行设置。安卓优化大师为用户提供了6种工作模式，如果你的需求比较复杂，可以点击“自定义模式”手动设置各项功能；如果你觉得手动设置麻烦，也可以直接切换系统提供的5种常用环境模式（图23）。模式设置完成后，我们可以点击“创建快捷方式”选项，将选择的模式发送到手机桌面，这样我们以后无须开启优化软件就能直接在桌面快速切换（图24）。

除了上述两个功能以外，安卓优化大师还为用户提供了电池维护功能。当电池电量使用到20%以下时进入“电池维护”界面，然后插上充电电源，软件就会自动为我们完成电池充电和其他维护操作（和部分笔记本提供的电池维护软件类似）（图25）。



在桌面就能一键切换节电模式　　智能化的电池维护

手机电池保养技巧

①每个月至少进行一次完全充电；

②尽量不要使用非原厂的直充和万能充电设备对电池进行充电，可以用USB连接PC充电替代；

③当手机显示的电量达到100%时，为了最大化充电，还需要延长40～80分钟，但续充时间不易超过两个小时。因此笔者建议大家在充电时尽量不要外出，避免过度充电发热造成设备损坏；

④尽量不要等到手机电池完全耗尽时才充电，这样会大大降低锂电池的活性。

进阶方案：

如果说安卓优化大师是面向大众用户的应用，那么“省电宝”就是为了追求极致节电的偏执狂用户而量身打造。在

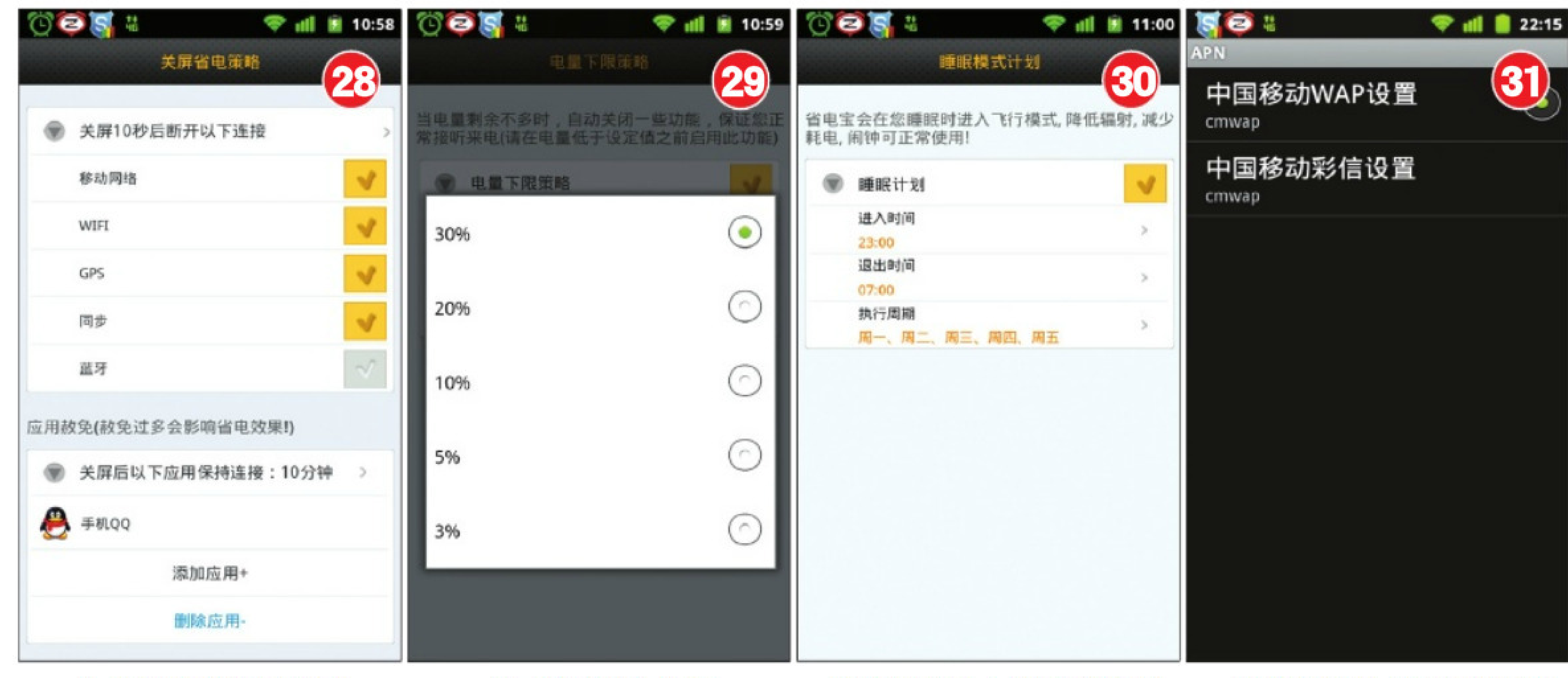
“优化”选项中，该软件除了能显示电池的状态、电压、温度等信息，还能检测出对应手机型号的电池容量（图26）；在“应用”选项中，“省电宝”会按照耗电从多到少对程序进行排序（图27），可以有针对性地关闭“耗电大户”，同时这个列表从某种角度上也反映出用户使用软件的习惯；点击“开关”选项，还可以快速启动或关闭手机传感器和感应装置。除了这些基本设置，如果要让“省电宝”发挥最佳的效率，就一定要在“设置”选项上下工夫。软件提供了两个节电策略，首先在“关屏省电策略”后面打勾，激活此功能。然后点击“>”进入设置界面，点击“关屏10秒后断开以下连接”，在弹出的窗口中选择关屏后激活操作的间隔时间，最后勾选需要断开的连接服务。如果想在关屏后保持某些程序连接网络（如聊天程序），可以在“应用赦免”中添加（图28）。另一方面，我们也要激活“电量下限策略”，设置当剩余电量低于某数值时（图29），自动关闭哪些连接服务。全部完成后，记得返回“优化”界面，点击“开启省电宝”按钮执行全部省电功能。



侦测出手机型号后，会给出相应的电池容量

手机应用耗电排名

另外值得注意的是，很多朋友在晚上睡觉时不喜欢关机，早上起来后会发现手机电量降低了不少。遇到这种情况，我们可以激活“睡眠模式计划”，设置我们的睡觉时间，让手机在此时段自动进入飞行模式状态（图30），是不是非常人性化？



为手机QQ添加应用赦免

电量下限的电量设置

睡眠模式能大大降低休息时的耗电量

一些特殊的SIM卡使用CMNET连接会产生额外花费，记得将其删除

提示

如果使用“省电宝”在开屏解锁后无法上网，可以点击“修复网络（恢复APN）”尝试恢复。但需要注意的是，此修复功能会重建手机APN设置，同时将CMNET作为默认的上网连接，如果有必要可以在APN设置中将其删除（图31）。

桌面美化与应用篇

手机桌面最主要的3个元素就是主题、图标以及插件。由于桌面最能体现出手机主人的个性和风格，所以很多用户就会花很多时间下载它们用来美化。如果你不是那种狂热分子，使用QQ桌面Pro这款软件就能同时满足我们对桌面美化的各种需求。

一、多屏更精彩

Andriod系统的最大特色之一是能通过左右拖动桌面来延展屏幕。自带的屏幕管理需要进入“系统设置”中操作，且不

提供预览效果显示，十分不方便，不过我们可以使用QQ桌面Pro来替代原有的功能。点击手机“Menu”键调出菜单，进入“屏幕管理”选项，此时可以总览当前所有的屏幕内容以及每个屏幕内的元素。点击“+”可以添加新的屏幕，点击“×”可以删除已建屏幕（**图32**）。返回菜单点击“主题”，这里可以下载并切换不同的主题风格，每个主题都自带不同的图标用来区分。点击“自定义当前主题”，可以更改桌面壁纸、图标以及翻屏（切换屏幕）的动画效果。返回主菜单，点击“桌面设置”，进入“屏幕设置”后可以分别开启“屏幕循环切换”和“应用列表循环切换”2项功能（**图33**），这样可以避免切屏到尽头时只能反向回翻的麻烦事。点击“程序列表”，还可以更改应用列表的排列方式。此外QQ桌面Pro提供的桌面备份与恢复功能也十分方便。

简单直观的多屏预览功能

循环切换功能很方便

二、让桌面动起来

Andriod支持动态壁纸早已不是什么新鲜的事情，如果用视频来做桌面壁纸会不会显得更酷呢？借用“Video Live Wallpaper”这款软件就能轻松实现。长按桌面空白处，在弹出的菜单中依次点击“壁纸→动态壁纸”，接着点击“Video Live Wallpaper”选项（**图34**）。第一次运行时，软件会提示没有找到视频文件，点击“设置”按钮下的“Video file or directory”，找到存放视频的文件夹并选择其中一个文件，接着按手机上的返回键预览当前的视频显示效果（**图35**），最后点击“设置壁纸”。回到桌面以后就可以看到与众不同的视频壁纸了（**图36**）。



Video Live Wallpaper隐藏在“动态壁纸”设置中



视频壁纸预览



视频壁纸的华丽效果

> **提示**
>
> 要让视频在桌面上完美显示，需要满足一定的分辨率要求。如笔者的手机屏幕分辨率为480×854，如果选取480×536分辨率的视频，就能获得更好的显示效果。

三、用插件高效管理

智能手机最大的特点就是功能繁多，不过每次更改系统设置都要重复以前的操作过程显然会略微繁琐，特别是当某项功能位于较深的菜单层级时。如果使用桌面插件来使用常用的功能，一切就会变得非常便利。下面笔者以日常使用最多的2项功能为例进行说明。

1. 传感器管理

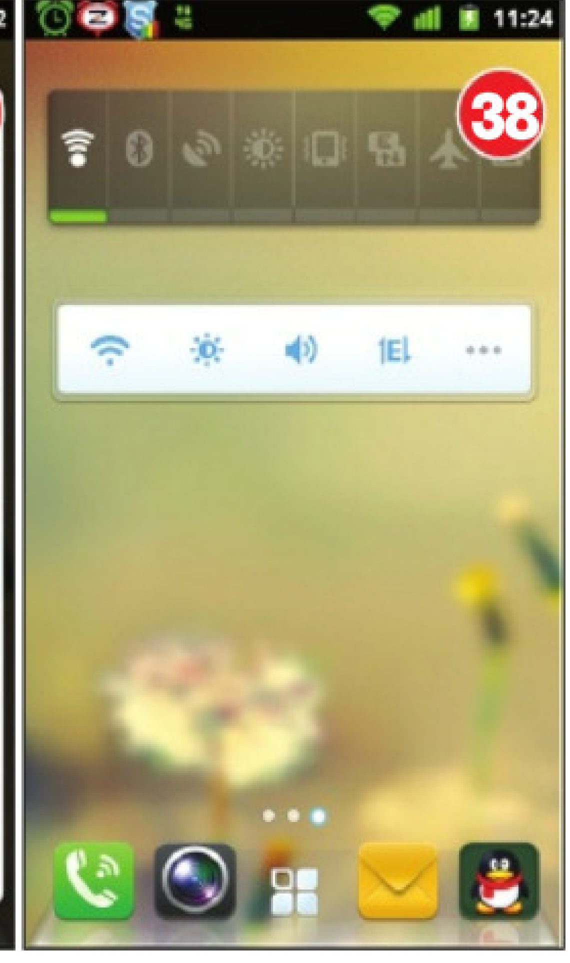
简单方案：

长按桌面空白处，依次点击“QQ小工具→快捷开关”，即可在桌面创建一个功能切换插件便于快速调整传感器状态，点击“...”可以扩展出全部的功能选项（**图37**）。

进阶方案：

QQ桌面Pro所提供的“QQ小工具”只提供了8个简单的功能开关，而借助SwitchPro Widget这款软件，我们可以实现更加强大的功能管理（**图38**）。长按桌面空白处，依次点击







功能简单但好用的“快捷开关”

SwitchPro Widget与“快捷开关”相比，功能更加强大

“桌面小工具→SwitchPro Widget”，在弹出的对话框中选择插件的尺寸（尺寸1、2、3、4分别最多支持2、4、6、8个功能按钮）（**图39**）。完成后在“按钮位置”中我们可以根据自己的操作习惯设置不同的功能。SwitchPro Widget支持系统中23种功能管理（**图40**）。



4种尺寸可供选择　　多达23种功能开关　　系统声音管理从此不再麻烦

2. 声音管理

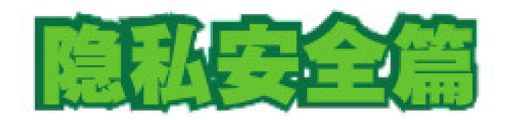
“AudioManager”是一款声音管理插件，能够对系统中6种不同的系统声音进行管理。使用方法很简单，长按桌面空白处，点击“桌面小工具→AudioManager”。在选择尺寸时，笔者建议选择“大”，然后会提示我们设置小部件自动更新时间，这里可以设置成“从不更新”，最后点击“添加小部件”即可。使用时点击桌面的AudioManager插件，我们就可以拖动滑块来调整闹钟、音乐、铃声、语音等各种声音大小了（**图41**）。

四、程序图标分类管理

与PC上的操作系统类似，很多手机玩家都喜欢将程序图标添加到桌面，这样就无须在应用列表中翻阅查找。但是桌面空间毕竟有限，过多的图标不仅显得凌乱，还会占用大量的内存降低手机运行性能。如果能将这些程序按照功能进行分类管理，不仅节约了桌面空间，还能增加美观度，更重要的是不会占用过多内存，可谓“一箭三雕”，安卓优化大师就为我们提供了这样一个图标管理功能。点击软件的“程序整理”选项，在“程序分类”列表中选中要归类的程序（如手机QQ），再点击下面对应的文件夹（如网络），在弹出的提示框中选择“确定”，即可将软件分门别类地存放在相应的文件夹下面。点击“+”按钮，可以添加新的分类。点击分类文件夹，可以删除或编辑其中的程序。全部整理好之后长按分类文件夹，在弹出的对话框中选择“发送到桌面”（**图42**）。以后想要运行某个程序，直接就可以在相应的文件夹下寻找即可（**图43**）。



将分类文件夹发送到桌面　　文件夹模式很节约桌面空间



各种“艳照门”发生之后，手机隐私成为很多人关注的话题。而在最近爆出的Andriod应用非法盗取用户信息资料的传闻，更是让不少Andriod手机用户提心吊胆。如何防范自己的隐私，不被他人所知晓呢？除了不要轻易安装来路不明的应用程序以外，还得使用安全软件为手机加上一把锁。

一、将危险拒之门外

手机中的某些软件和电脑程序一样，只要你装上了，即使没有打开，它的服务也会在后台运行，并暗自连接网络。对于手机中已经安装的程序，如果安全软件已经提示有危险操作，而我们平时又必须要使用到（如蓝牙助手），那么可以通过禁止其联网来降低危险系数。打开安全管家，依次点击“上网管理→防火墙”，在程序列表中找到提示危险的程序（**图44**），在“WiFi”“GPRS”功能前打勾（**图45**），保存设置后点击“打开防火墙”按钮，即可阻止其连接网络。不过Android 2.2以下的系统因为路由表的原因大部分不支持此功能。



蓝牙助手被识别为风险程序　　禁止风险程序访问网络

二、隐藏手机中的秘密

每个人都有隐私，每个人的手机中都有不愿意让别人看见或知道的东西，但是有时候别人向你借手机你又不好拒绝，这该怎么办呢？想要藏住手机中的秘密，不让别人知道吗？下面笔者用“隐藏”和“加密”两种方式为大家出谋划策。

方式一：隐藏

1. “隐藏应用”是一款用于隐藏Andriod程序的小软件，首次使用时输入登陆密码1234，成功后点击“应用列表”，找到想要隐藏的程序在后面的方框中打勾，点击下面的“确定隐藏”按钮即可对其隐藏（图46）。

提示

虽然使用“隐藏应用”能让程序图标消失，但是仍可以在应用列表中看到它们，只是点击该图标时，会提示“您的手机上未安装应用程序”（图47）。当手机重启后，该程序会完全消失（图48）。



一键隐藏应用程序

隐藏后虽然仍能看见，但是已经无法运行

重启后，Google Talk图标的确消失了

程序隐藏后，手机主人如何才能找到并打开它们呢？首先点击“隐藏应用”并在列表中点击程序图标，在弹出的窗口中选择“打开应用”即可（图49）。如果想还原被隐藏的程序，可以点击“恢复应用”，当手机重启后，程序图标会重新出现在应用列表中。

最后笔者提醒大家，一定要记得更改“隐藏应用”的初始登陆密码，否则之前所做的一切都会前功尽弃。具体操作为：点击界面右上角的按钮（图50），在弹出的菜单中依次点击“设置→修改密码”即可。



隐藏后应用只能通过软件打开

切记要修改初始登陆密码

图片格式变成了“jpgmm”

2. “隐藏图片”是一款用于保护私密图片的小软件，运行后找到存放图片的文件夹，在需要隐藏的图片后面打勾，然后点击“隐藏”按钮，图片马上就消失了。如果想恢复隐藏的图片，可以点击右上角的按钮，在弹出的窗口中选择“已隐藏图片”，在图片后面的方框中打勾，点击“还原”按钮即可。

提示

从文件名可以看出（图51），“隐藏图片”是通过修改图片的后缀名来达到隐藏的目的，此方法仅能应对一般情况。

方式二：加密

简单方案：

与隐藏文件的方法相比，安全管家提供了另外一种非常简单有效的加密保护手段。打开程序后依次点击“高级工具→程序锁”，接着选中想要加密的程序图标，在弹出的提示框中选择“是”即可完成加密。加密后的程序图标右下角会多出

一个绿色的“LOCK”字样。最后点击右下角的灰色滑动条激活程序锁，滑动条将变成绿色（图52）。当我们再次点击加密的程序时，只有输入正确的密码，才能够打开程序。

进阶方案：

安卓优化大师虽然提供了与安全管家一样的程序加密功能，但是不同的是前者在解密的方式上更加灵活多变。运行安卓优化大师依次点击“工具箱→程序加密”（第一次使用时需要下载此组件）。点击需要加密的程序图标，完成后程序会从“未加密程序”移动到“已加密程序”列表中。“程序加密”提供了“主人”“访客”两种登陆模式，在“主人”模式下，加密程序无须输入密码可直接使用；而“访客”模式，则必须输入正确的密码才可打开程序。需要提醒大家的是，程序加密成功后，一定记得将模式切换为“访客模式”（图53）。接着点击右下角的“安全设置”按钮，设置解锁方式：

（1）数字锁最为简单，由简单的数字密码组成；

（2）图形锁会按照连接白点的顺序来判断，解锁时需要按照预设顺序依次连接白点（图54）；

（3）手势锁有“L”“O”“V”“Z”4种样式（图55），解锁时需要在屏幕上画出预设的手势。此外我们还可以添加背景图片，来迷惑那些试图解锁的人。如果不想让别人看见解锁的手势，还可以勾选“隐藏手势轨迹”。

三、给你一片私人空间

每个人的手机都有自己的小秘密，而短信则是秘密最多的地方，谁也不会轻易让别人翻看自己的短信，特别是身为男女朋友或夫妻的关系时，只有保护好自己的私密短信，才能避免“战争”的爆发。怎样才能隐藏这些秘密呢？安全管家的隐私保护功能或许可以帮上大忙。在主界面点击“隐私中心”，在“联系人”中选择想要隐藏的联系人（图56），成功后该联系人的短信和来电记录会从手机中移动到“隐私中心”。然后点击“隐私设置”选项，在“任务栏通知”后面打勾，当私密联系人发来短信或有来电时，就会在任务通知栏出现提示，此外还可以分别设置隐私短信、来电通知图标、说明文字以及铃声。

作为最后的王牌，我们还可以创建一个虚假的“隐私中心”来欺骗别人。具体步骤为：勾选“隐私中心虚假界面”激活此功能，点击“虚假界面密码设置”选项，并填写一个密码。以后当我们遭遇“不测”时，可以输入这个密码进入一个空白的虚假“隐私中心”来证明自身的“清白”。而真正的“隐私中心”只有输入与之对应的密码时才会打开。可谓“魔高一尺，道高一丈”啊！

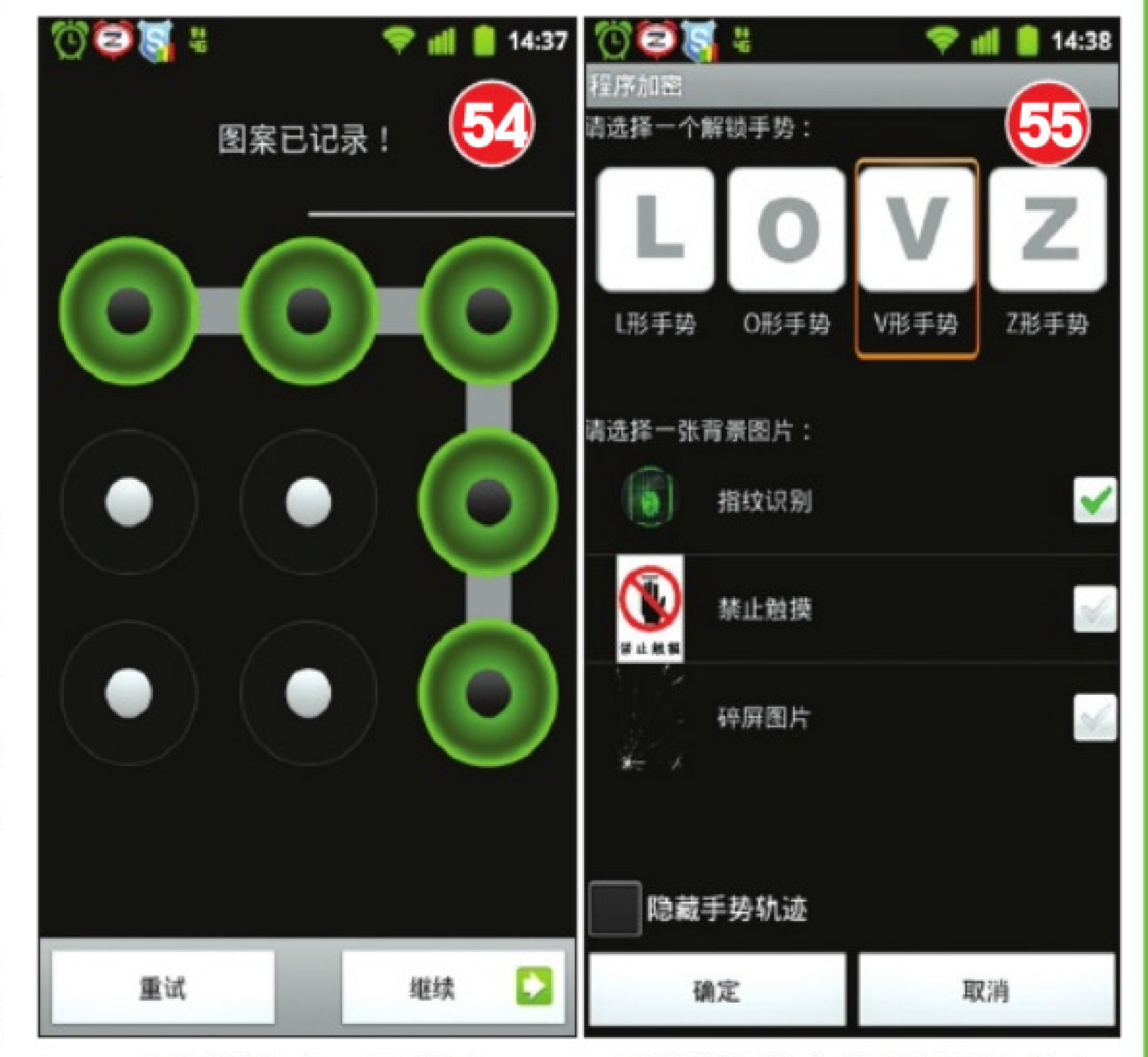
提示

当私密联系人打来电话时，只有将“来电处理模式”设置为“立即挂断”，任务通知栏才会出现隐私来电的图标（图57）。具体步骤为：在“联系人”选项中，长按联系人名，在弹出的窗口中点击“编辑”，将“来电处理模式”模式设置为“立即挂断”即可。



锁定后的程序右下角会有绿色“LOCK”字样

加密后，需要启用“访客”模式



图形锁即好玩又实用

手势锁的隐蔽性和欺骗性最高



添加隐私联系人

隐私人的来电和短信提示



我的应用不是梦
无代码开发移动应用攻略

■北京 世界

关键字：无代码 RSS FollowMyFeed AppMakr

编者按：如果说计算机发明之后的第一次革命是互联网的诞生，那么目前我们正面临着第二次革命：移动互联网。新平台对于传统桌面世界而言意味着重构，一个崭新的世界已经诞生，崭新的规则与秩序也已经出现，那就是移动应用。作为移动设备的灵魂，它决定着一个系统的命运以及整个行业的走向，所以移动开发者也就成了如今各大网络公司争抢的“香饽饽”，用户则处于整个金字塔的最下方。开发语言的专业知识成为普通用户与开发者之间最大的鸿沟，难道不会编程就不能制作出属于自己的应用程序吗？看完了本篇文章，你一定就会有个答案。

WP7专属——FollowMyFeed

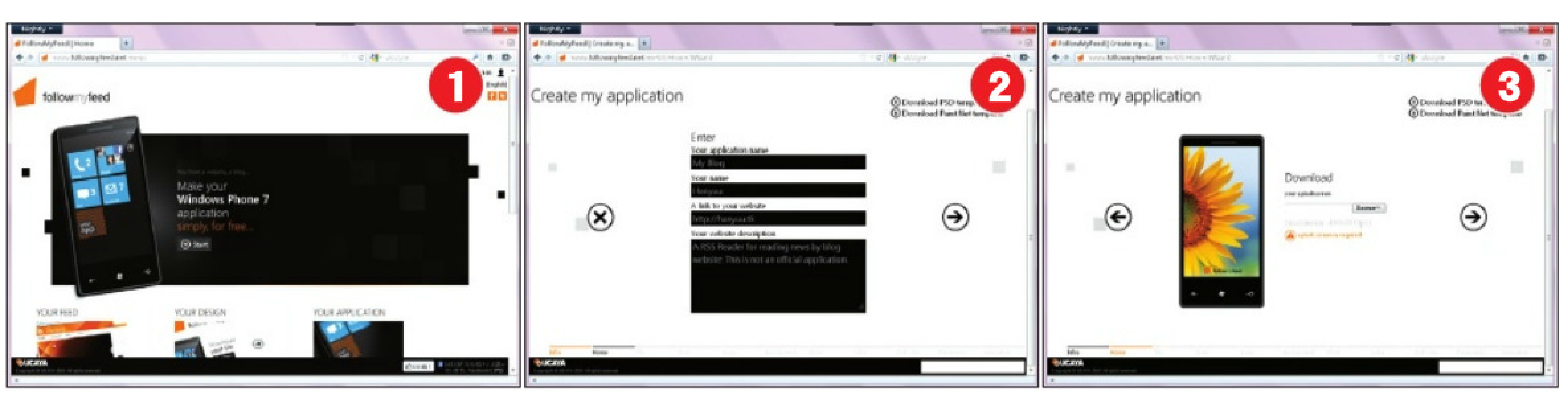
FollowMyFeed.net是一个专门为Windows Phone 7系统（以下简称WP7）在线开发RSS阅读器应用的网站（**图1**），全程无代码操作。你可以用它订阅自己和朋友的BLOG，或者是每天浏览的新闻资讯站点，只要网站支持RSS订阅功能，就能将它们全部聚合起来一“软”打尽，这一切只需要动动你的手指和10分钟的时间。快来看看它究竟是一个怎样的神奇的网站吧！

进入FollowMyFeed主页点击中间的“Start”准备开始，初次使用时需要登陆网站，它会引导你将Windows Live Messenger账号与之相关联，输入用户名和密码即可。完成后可以详细填写个人信息，以便其他人在使用你开发的应用程序时能够快速联系上，这对于今后程序的不断升级与改进至关重要。

终于要开始制作第一个WP7的应用了！点击“New application”，在页面底部可以看到生成应用程序所经历的全部11个过程，让我们先从第一项开始吧！

在步骤1“Infos”中依次填写应用名称、开发者姓名、开发者网址和此应用的简短介绍（**图2**）。完成后点击右侧的“→”箭头转到下一页面。

在“Home”这个步骤中我们需要上传一张图片作为进入程序前的启动画面（Splash Screen），这样当载入时间过长时，用户也不会觉得无聊且增加了美观度。图片尺寸最大为480×800像素，建议格式为JPG，不宜过大。耐心等待之后就可以看到预览效果了（**图3**）。



完全WP7风格的网站

应用介绍尽量详细填写，为以后提交到软件商店提供便利

精美的启动界面为应用增色不少

漂亮的启动界面同样要有个精致的程序图标来搭配。准备2张173×173像素和62×62像素的图片分别在“Tile”和“Icon”步骤中上传，完成后进入“Logo”页面。

在“Logo”设计页面中我们将为应用程序主界面添加顶部条幅（类似于网站横幅广告），尺寸要求1440×92像素。如果你嫌麻烦可以选中下面的“use your application name”，网站将使用应用名称自动生成（图4）。

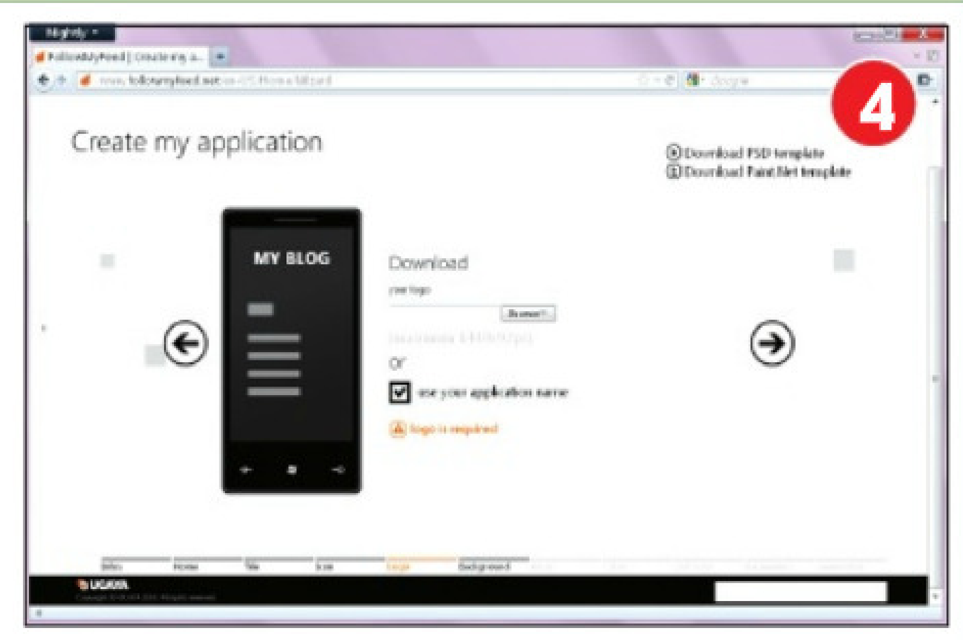
一个应用的UI（User Interface，即用户界面）设计在很大程度上决定了这个软件是否能够吸引用户的注意力，不协调的色彩、混乱的搭配、毫无逻辑的布局都会让使用者立刻放弃甚至毫不犹豫地删除。所以选择一个合适的背景图片就成为了一切的开始，简约、多彩、复古、幻想……只要确定了你的风格，Just do it!

FollowMyFeed网站支持为WP7应用设计全景视图（Panorama）和枢轴视图（Pivot），前者是主界面背景，后者则是作为某个功能下的静止背景图片。注意这两种视图所要求的图片的大小不一，并且不能跳过此步骤（图5）。

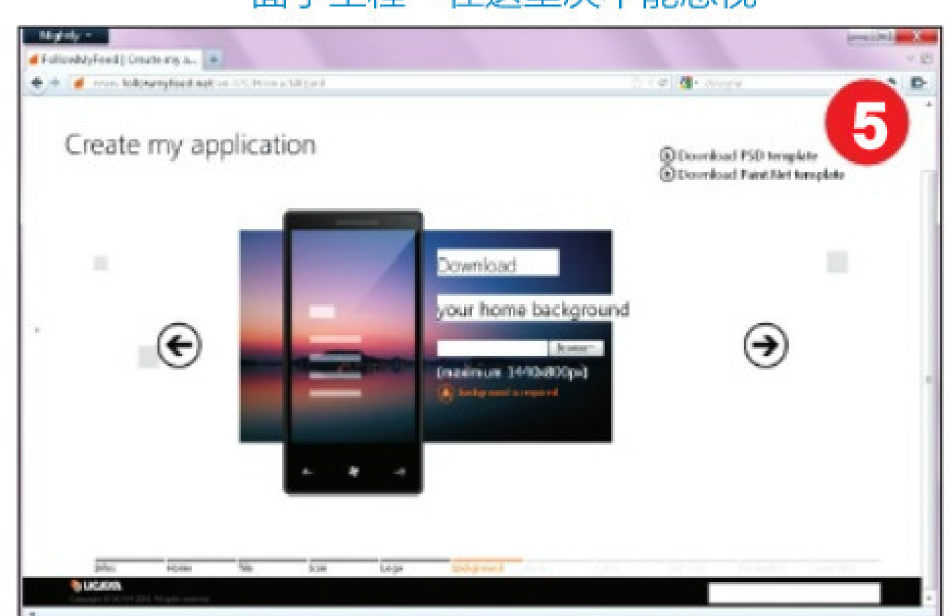
在接下来的“Color”和“2nd color”步骤中，我们可以设计程序界面的主题风格。选择一个与背景协调的字体颜色（支持直接输入16进制代码），并设定在运行应用时，是否强制将手机转换成“dark”或者“light”主题（目前WP7手机只有黑和白两种主题色调）（图6）。“Color”中设定的颜色会影响文章的标题，而“2nd color”将作为应用标题、底部功能条和分类选项等颜色（图7）。

在完成所有UI设计之后，就差给应用程序添加实际内容了。进入最后的“Parameters”页面，在“Your RSS feed URL”下方填入RSS源地址即可（图8）。

至此，我们就成功开发了一款WP7系统下的RSS阅读应用，完全没有用到任何语句代码，是不是很有成就感呢？当然如果你第一次做，整个过程肯定超过了10分钟，我承认刚才欺骗了你，那是因为Followmyfeed还为我们提供了更高级的设计选择，有兴趣的读者可以亲自尝试。



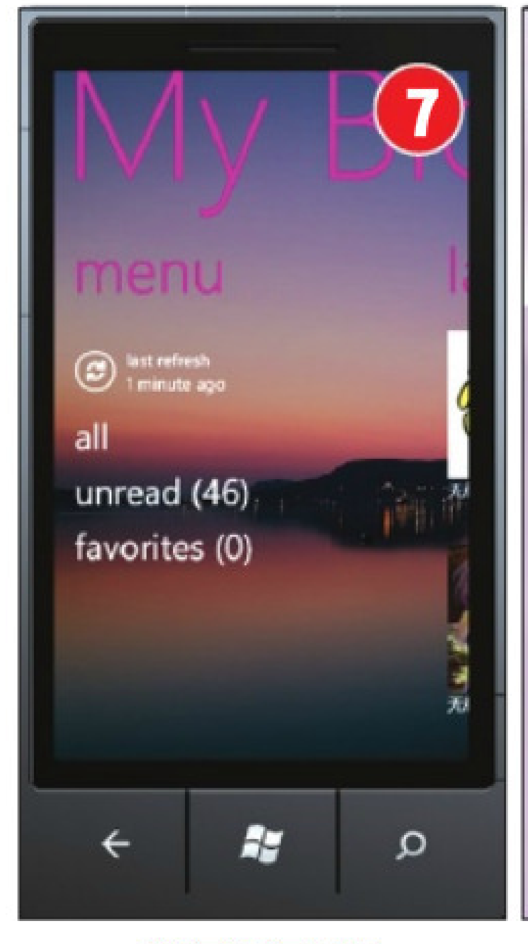
“面子工程”在这里决不能忽视



除非有特殊需要，切忌选用颜色繁杂的图片作为背景



选择合适颜色与主题搭配



实际运行界面

出色的应用程序将有机会在网站主页上进行展示

应用程序部署完毕

如何在虚拟器上运行WP7程序

从Followmyfeed下载到的以XAP为后缀名的WP7安装文件是Silverlight应用程序编译打包后的一个标准ZIP文件，它包括了Silverlight应用程序所需的一切内容，如程序集、资源文件等。如果我们想在PC中运行它，还需要安装Windows Phone Software Development Kit (SDK)，目前最新版本为7.1 RTW（下载地址：http://go.microsoft.com/?linkid=9772716）。

安装完成后在“开始”菜单中运行“Windows Phone Developer Tools”下的“Application Deployment”程序，在Target中选择“Windows Phone 7 Emulator”，并指定好XAP文件，点击“Deploy”按钮即可（图9）。

iOS首选——AppMakr

WP7虽然很酷，但是目前使用的人数毕竟还比较少。根据日前国外市场研究公司的相关报道，Android和iOS总共占据了80%的智能手机系统市场份额，如果你开发的应用程序也能被这些众多的用户下载并使用，该是一件多么令人兴奋的事情啊！

和FollowMyFeed相似，AppMakr网站为我们这些不懂任何编程语言的“代码盲”提供了一个简单易用的开发平台，用它制作出的iOS应用可以包含RSS新闻、iTunes Podcast、GeoRSS等等，并且支持HTML、CSS和Javascript代码，非常强大。有了之前制作RSS阅读器的基础，相信使用AppMakr一样能够得心应手，下面就一起开发我们第二款产品——GeoRSS应用程序吧！

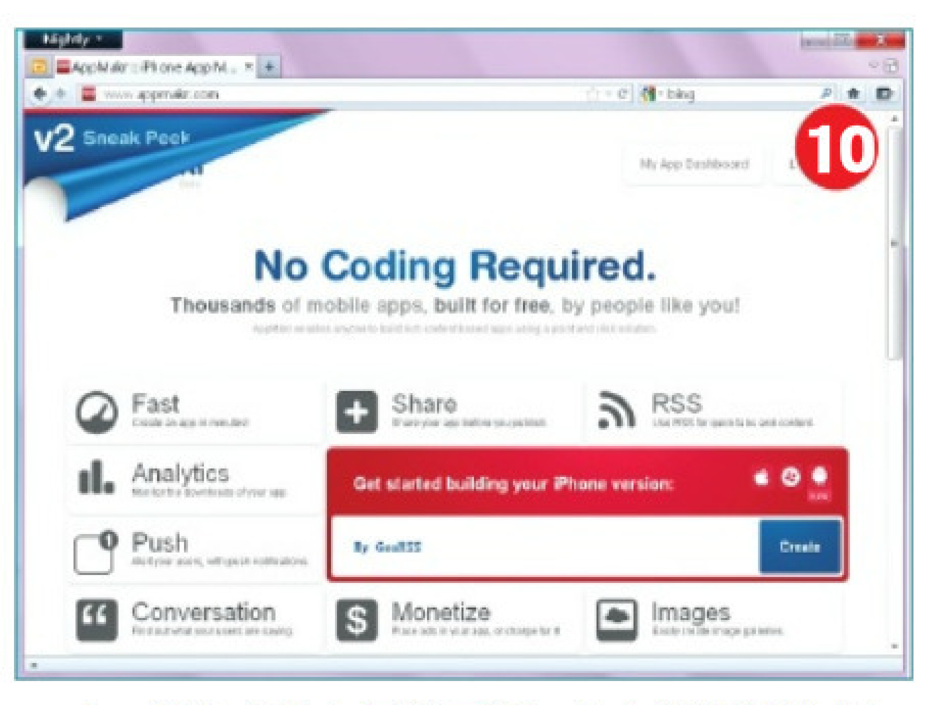
在AppMakr注册一个账户之后回到网站首页（图10），在中间的红色方框中输入应用的程序名称（也可以是与这个应用相关的关键词或一个网站链接），点击“Create”按钮进入制作页面。

在第一步“Art”这个步骤中，我们将为应用设计程序名称、图标和启动页面。如何手上还没有现成的素材可用，不要着急，AppMakr会自动利用刚才输入的关键词直接在网络上搜索相关图片推荐给你使用。如果不够理想，还可以替换关键词重新搜索或者从本地电脑直接上传（图11）。设计完成后可以在右边的iPhone手机上点击图标模拟运行程序查看效果，最后别忘了点击下面的Save按钮进行保存。

“Tabs”页面负责添加和删除应用程序的具体功能，如果不需要默认的RSS阅读器，可以指向它点击右上角的“delete”将其删除，并在下面的条目中选择“Add A Geo RSS Feed”按钮添加一个GeoRSS功能（图12）。网页会自动检查RSS源地址的是否符合规范，如果有错误将会出现相应提示。如果你想让阅读界面变得更加美观，可以点击下面的“Advanced”选项，手工输入CSS和Javascript代码；“Validate”按钮则可以验证编辑的内容并刷新右边iPhone的显示效果，将RSS源信息直接显现在模拟器上（图13）。

什么是GeoRSS?

GeoRSS的中文翻译叫“地理编码对象的聚合”。抛开枯燥无聊的专业术语，简单地说，它是一种描述和查明互联网内容所在物理位置的方法。通过使用GeoRSS，搜索Web站点或者与地理位置有关的任务就成为了可能。GeoRSS技术的一个最典型应用，就是用户可以在提供地图查询的网站上绘制自己旅行路线图、喜欢去的餐馆位置和任何你感兴趣的地方，与朋友甚至是陌生人分享。



AppMakr网站也可以开发Android和WP7应用



自动搜图功能为我们节约了不少时间

可以点击中间的“Show Details”查看每个应用的具体含义

模拟器的支持大大方便了用户的开发过程

如何获取GeoRSS源地址?

Google Maps和Yahoo! Maps都在今年相继关闭了GeoRSS服务转而全面支持KML数据格式，不过好在微软的Bing Maps依然保留了这个功能，尽管操作上比较复杂。

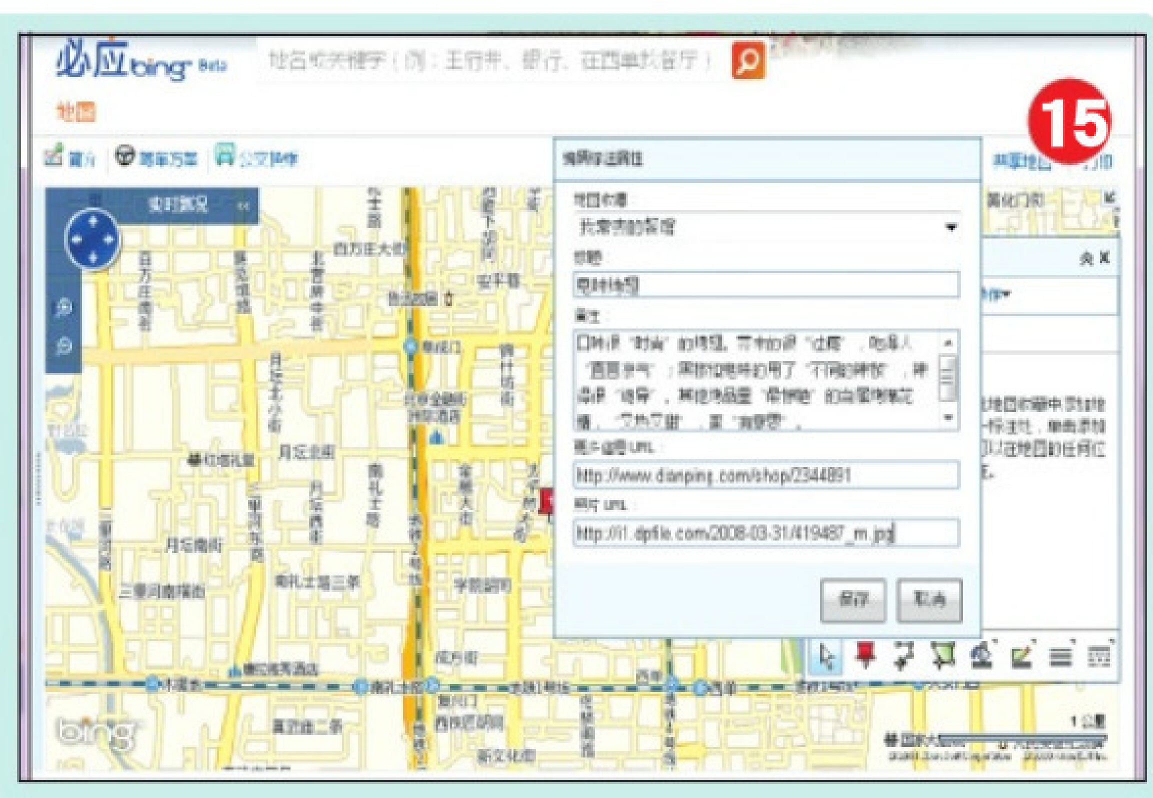
首先使用Windows Live账户登陆到必应中国地图网站（http://cn.bing.com/ditu），然后点击“地图收藏”按钮调出“地图收藏编辑器”（图14）。接着新建一个地图收藏夹，标题例如为“我常去的餐馆”，并记得选中下面的“允许共享”，保存后就可以在地图上标记位置或者路线



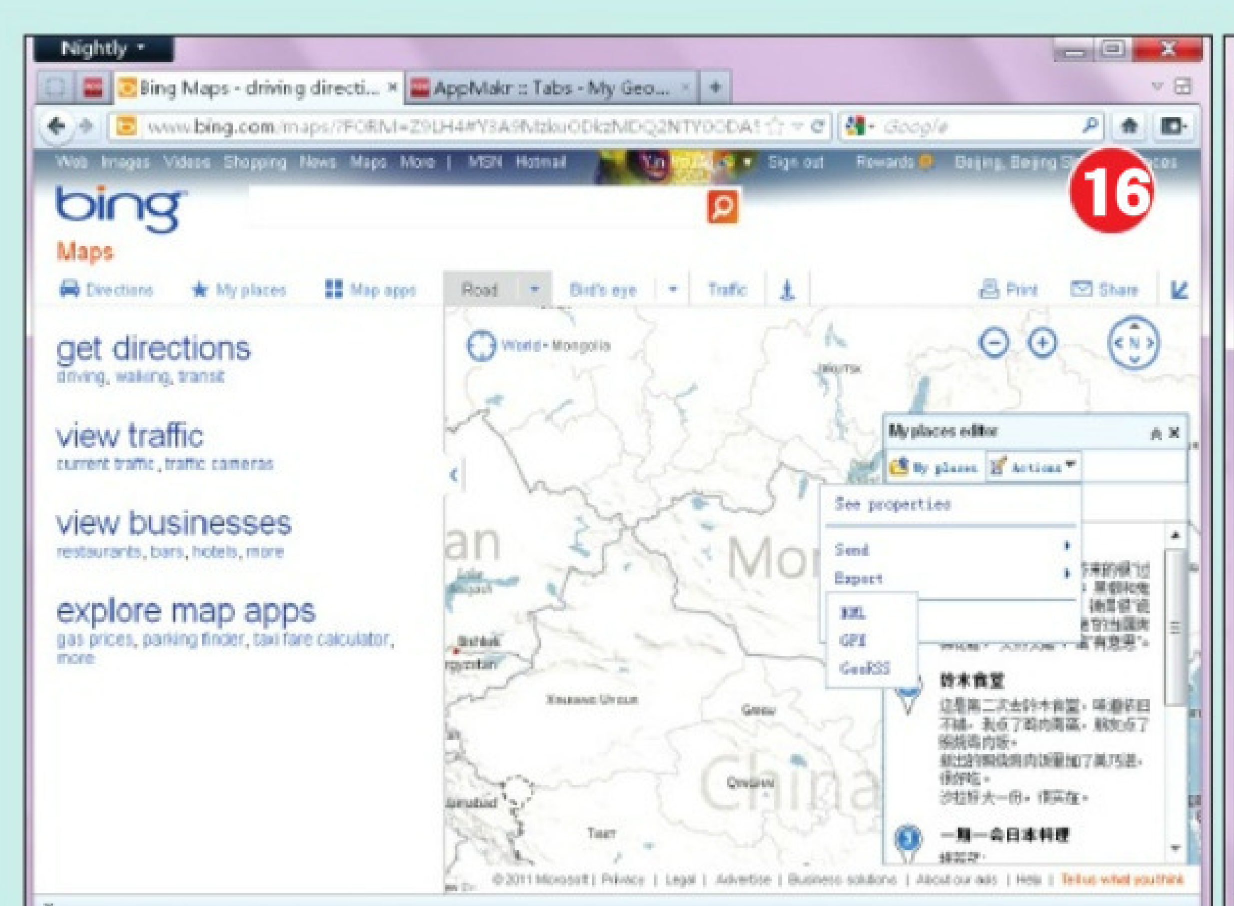
可以分门别类将自己的地图进行整理

了（图15）。必应地图为用户提供了丰富的标记工具，你可以简单地用“图钉”指示地点，也可以使用不同粗细的实虚线绘制行程路线，甚至还可以在地图上划分某一区域并用不同的颜色来填充，如同Windows中的“画笔”工具。

因为必应中国没有提供GeoRSS源导出功能，所以我们要用同一个账号登陆必应地图英文版（http://www.bing.com/maps）来获取地址。点击“My places”调出地图编辑器，选择“我常去的餐馆”进行编辑，然后依次选择“Actions→Export→GeoRss”（图16），此时会弹出一个窗口（图17），这个网页的地址就是GeoRSS源地址，将其复制到AppMakr中即可。



每处地点都可以添加备注说明、网站地址和图片



如果不仔细寻找还真难发现这个功能



浏览器可以直接查看RSS源信息

在“Customize”这个步骤中，我们首先要为应用程序设计一个漂亮的标题图片，格式必须是PNG且大小为640×88像素。随后设置阅读区域的文字颜色，与FollowMyFeed网站相比，AppMakr不仅支持直接输入16进制颜色代码，而且还为大众用户提供调色板功能，所有的改变也将立刻在右边的模拟器上显现，非常方便（图18）。

优秀的应用设计离不开与用户的不断沟通，AppMakr也充分考虑到了这一点，默认所有的iOS程序都将免费提供100次推送通知服务（图19）。即使你的程序没有在用户的手机上运行，依然可以通过这个途径向他们告知最新的降价消息、新版本功能以及联系方式等等任何新闻，是不是非常Cool呢？

全部完成之后就可以点击“Publish”准备测试和发布应用，如果你已经拥有Apple的开发者账户，那么选择“Set Up Account”将开发者信息导入到网站即可在本地测试；或者支付999美元让AppMakr全部搞定，虽然这个价格实在不能让人恭维，但是谁叫iPhone那么火爆呢？

结语：无代码开发移动应用的相关例子还有很多，诸如Mac平台上的GameSalad和Google自家推出的AppInventor（网址：http://appinventor.googlelabs.com），有兴趣的读者可以继续深入研究，相信无代码开发技术的不断发展会让更多的普通用户都能圆了自己的开发者之梦。P



AppMakr的众多功能总是让用户眼前一亮



推送通知可以在“Dashboard”中操作



你家里有WiFi网络吗？最近新潮的无线设备真是层出不穷，比如惠普的Veer手机可以配合全球第一款无线充电套件——“点金石”来完成日常的充电以及连接电脑的操作，完全摆脱了传统的插头与数据线的束缚；而最新的iOS 5系统也支持通过WiFi进行同步，只要将其处于充电状态下，无须连接电脑就可以完成数据传输。以上这2种技术虽然还存在缺点，比如点金石还无法实现真正的无线充电（依然需要接触），但是已经让我们的无线生活迈进了一大步，在不久将来也许我们的机箱里面就再也看不到任何数据线了。

■小众软件 大笨钟



可视化快捷键管理工具——Qliner hotkeys

□**大小：**3.5MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://qliner.com/hotkeys

各种快捷键的使用一直作为电脑高手的独门绝技存在于世间，但终归键盘操作比不上鼠标点击来得直观，这让许多想成为“快捷键大师”的初学者望而却步。Qliner hotkeys或许是他们的福音，它可以将快捷键可视化，让你无须记忆键位也可以轻松使用。软件启动后会在后台运行，可以使用“Win+Z”键进行功能设置。Qliner hotkeys的整个界面就是一个标准键盘，每个键位上标有当前所设置快捷程序图标，让使用者一目了然。想要启动哪个程序，点击“Win+相应键”就可以迅速执行。如果想要添加新的快捷程序，只需在虚拟键上右键并选择“New Hotkey”启用快捷键创建向导即可完成。

漂亮的边栏小工具——XWidget

□**大小：**6.6MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.xwidget.com

从Vista版本开始，Windows就支持边栏小工具，它可以实现在桌面上查看CPU运行情况、了解天气和阅读RSS消息等功能，但是目前系统支持的工具数量还非常稀少。XWidget是一款第三方边栏小工具平台，比Windows自家的要漂亮许多，支持的工具种类也非常丰富，其管理界面和Mac OS X系统如出一辙，并且还有相应的开发工具供开发者使用。初次使用笔者就很快找到了一款HTC Home天气工具，特点是模仿HTC手机独有天气程序界面，非常漂亮；而名为DashWeather的小工具则可以将桌面完全换装为Mac系统……更多好玩的程序等待着大家去一一发掘。

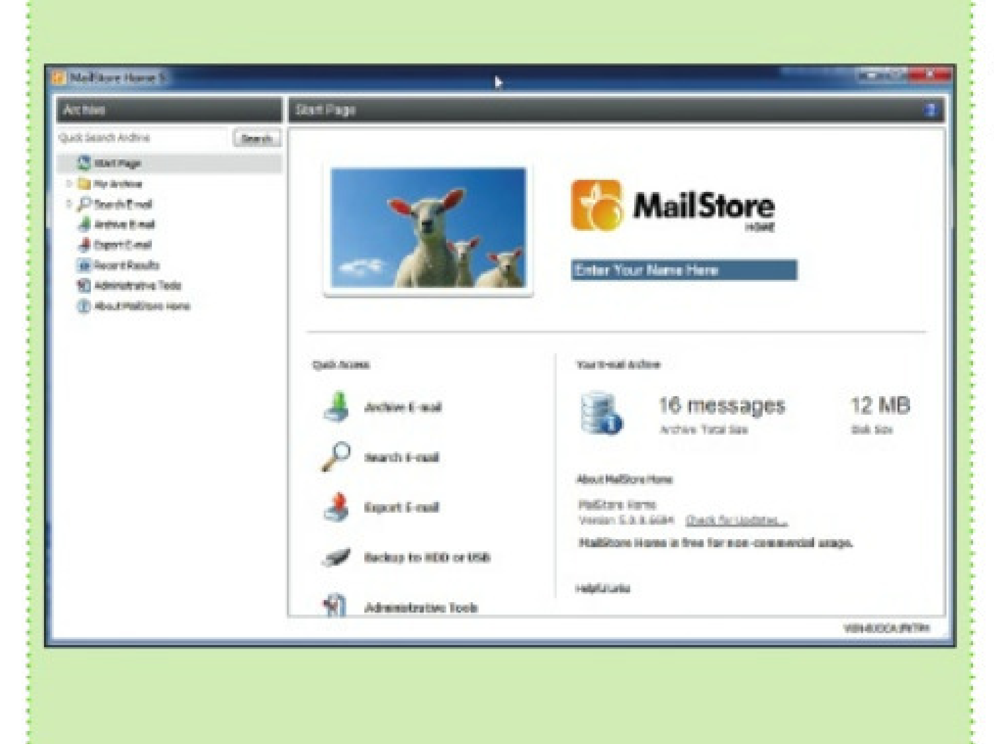


系统音量也可以计划任务——Volume Concierge

□**大小：**1.5MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://softorino.com

是否有过忘记关闭电脑音量而影响到家人或者朋友的经历呢？Volume Concierge会给你一个完美的解决方案，通过预先设定的计划，Volume Concierge将自动根据时间来调整系统音量。首次运行需要添加音量规则，比如你想设置每天晚上11点以后静音，只需选择“Every Day”并将音量调整到0%即可；如果选择了“Work Days”并设置9点和30%音量，则意味着每个工作日的早上9点系统会自动将音量调整到30%。规则设置完成后，点击界面右上角的关闭按钮让Volume Concierge在后台运行，这样你就可以有计划地调整音量而不会打扰到周围的人了。



本地电子邮件备份工具——MailStore Home

□**大小：**6MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.mailstore.com/en/mailstore-home.aspx

电子邮件一直以来都是互联网最重要的应用之一，从几年前2MB小邮箱，到如今GB级别遍地开花，让笔者可以将许多文件都保存在邮箱里面。不过重要的资料还是要在硬盘上保留一份方便随时查看，使用MailStore Home就可以轻松将邮件备份到本地。软件支持Gmail、Yahoo!以及几乎国内所有的主流公共邮箱。备份前首先在主界面添加Archive E-mail创建备份邮件账户，输入你的邮箱地址、用户名和密码就开始下载全部文档了。MailStore Home也适合将用户分散的邮箱聚合起来，创建一个“邮箱池”来管理数据，并且可以直接将它们备份到移动硬盘或USB设备上。

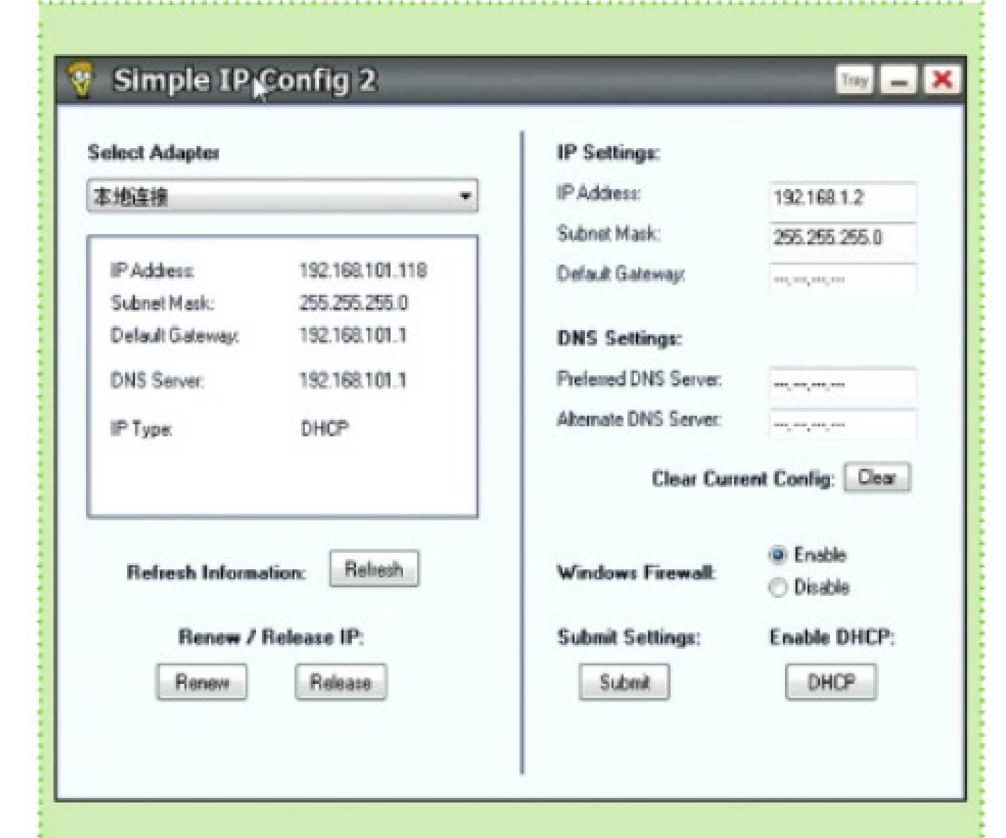
关机时提醒取出U盘——Free USB Guard

□**大小：**101kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://freesoftwareproject.weebly.com/free-usb-guard.html

笔者在大学的时候曾经遇到有位同学在网吧做毕业设计，因为离开时忘记拿走U盘而丢失论文导致差点无法顺利毕业，如果当时有个提醒工具该有多好，Free USB Guard正是他所需要的。软件运行后会常驻后台并时刻监视所有移动设备状态。当系统发出关机或者注销的命令时，Free USB Guard就会提示用户有USB设备尚未拔出，终止命令的进行。但是Free USB Guard应用于国内学校机房可能不太现实，因为笔者以前的同学们在使用公共电脑后很少有关机或者注销的常规操作，而是顺手按下机箱上的重启键一了百了，所以遇上这种情况也只能听天由命了。





简易网络设置工具——Simple IP Config

□**大小：**406kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://sourceforge.net/projects/simpleipconfig

Simple IP Config是一款简易的网络设置工具，能够显示当前网络信息，包括IP地址、子网掩码、网关地址、DNS服务器信息以及IP类型，并且还可以对这些信息进行自定义设置，以及提供是否打开Windows默认防火墙、DHCP开启状态等功能。Simple IP Config使用简单且界面明了，完全可以替代Windows自带的网络设置工具。如果你想电话“遥控”一个MM进行网络配置，笔者可以保证，让她使用Simple IP Config要比传统的操作节省许多时间和口舌，当然你是否真的愿意节省时间我可就不管了。

Windows下的Dock工具——Nexus

□**大小：**25MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.winstep.net/nexus.asp

Dock，即苹果电脑桌面下方的快捷菜单工具，在Windows系统中早已有相应的模仿者Rocket Dock，这款Nexus同样也提供了非常丰富的苹果风格主题、图标以及音效，而且看上去更加逼真。安装后只需将快捷方式拖动到Nexus界面中即可保留下来。此外还可以设置彻底隐藏开始菜单以及桌面图标，让“欺骗度”提高到新的一个档次。Nexus自带的一些主题异常科幻，动手能力强的读者完全可以打造属于自己风格的Dock样式。Dock存在的目的在于快速启动程序，与开始菜单有着相同的功能，但可视化效果更强。P



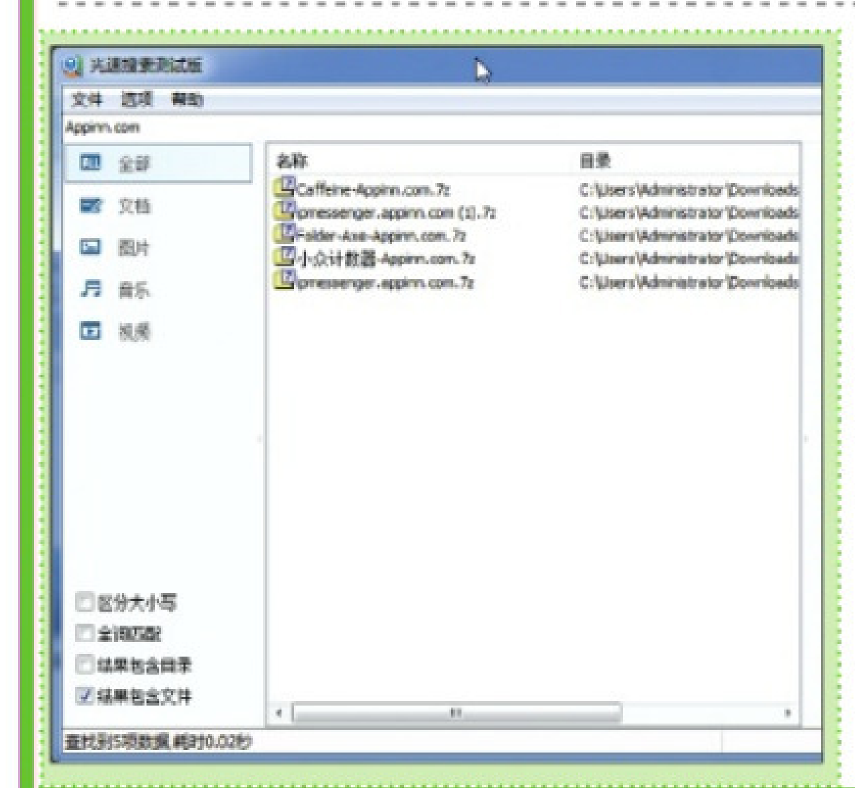


笔者在逛街的时候时常能遇到一些靠写字维生的街头卖艺者，他们大多看起来穷困潦倒，但又着实不得不钦佩他们漂亮的字迹。最近就有这样一位卖艺人成为了这个“领域”的传奇，因为他的字体被方正看中即将搬上电脑屏幕。过程虽然曲折但是结果很圆满：50年内这个字体所带来的全部利润将属于它的主人。方正也希望此举能彻底改善他的生活，这也让笔者第一次看到了国内字形字库的知识产权保护。如果这个事件能影响更多的人使用正版授权的字体，那么对于中国软件正版化的推广会起到不可估量的作用。

■小众软件 大笨钟

查找只在一瞬间——光速搜索

□版本：1.0.1 □大小：2.76MB □授权：免费软件 □作者：盛大网络 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://finder.sdo.com □下载注册：http://finder.sdo.com



光速搜索是盛大网络推出的一款桌面搜索软件，有着与老牌搜索工具Everything同样的搜索速度，以及更加本土化的设计。光速搜索的最大特点就是搜索快速，第一次启动时会进行片刻的硬盘文件扫描与数据库生成（扫描时间视硬盘大小而定），之后就可以直接根据文件名搜索了。搜索结果被分为4类：文档、图片、音乐和视频，不过仅针对文件名进行查找，并不能搜索文件中的内容。可以设置对搜索结果区分大小写或者全词匹配，以及仅搜索文件夹或者文件。配合Windows默认的右键菜单，还可以快速定位文件所在位置以及进行复制粘贴等操作。

点评：以网络游戏起家的盛大网络很意外地推出了一款桌面实用工具，试用之后感觉不错。不过尚处于早期版本，还有很大的提升空间。相比之下，“年迈”的Windows自带搜索工具虽然系统集成度高，但是过慢的搜索速度让笔者实在无法忍受。

文件夹创建大师——多级文件夹批量新建工具

□版本：1.0 □大小：272kB □授权：免费软件 □作者：xjl456852 □平台：WinXP/Vista/7（Java平台支持）
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://hi.baidu.com/xjl456852/blog/item/7f9b580f0bbccf366159f35d.html
□下载注册：http://115.com/file/aqkmi27f

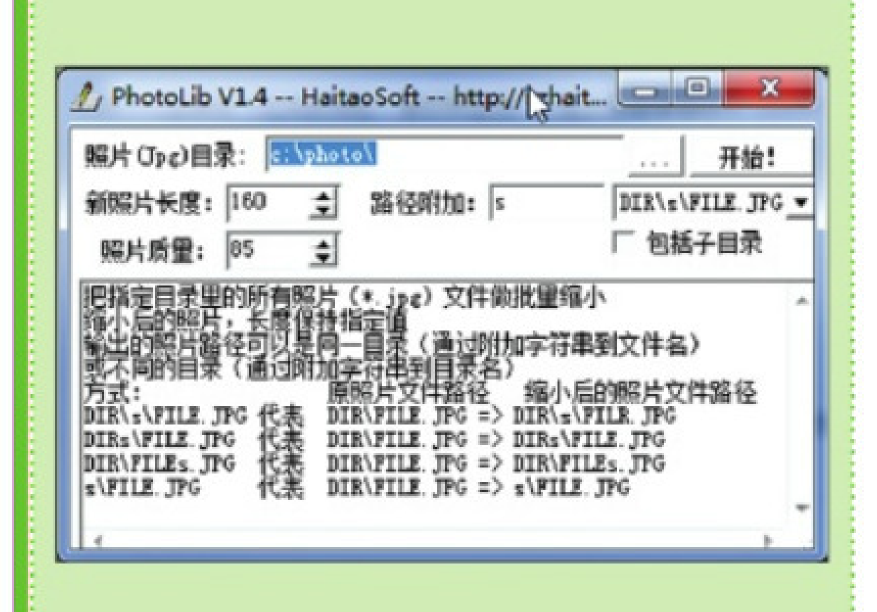


这是一款运行在Java环境下的Windows小工具，用于批量创建多级文件夹或者文件。作者开发的初衷是在大学时期想利用多级文件夹来隐藏秘密文件。虽然后来发现一些搜索工具可以非常轻易地破解这种手段，不过你依然可以用它轻松创建多级文件夹和指定每级文件夹的个数，可自定义文件夹名的前缀或后缀以及起始数字（注意不要将文件夹名设置超过255个字符，否则会造成文件夹无法删除的问题）。此外还可以在文件夹中创建指定扩展名的文件用来迷惑别人，虽然这在高手看来并不高明。

点评：或许你并不需要这款软件，但稍加改变使用的思路也许会变成一款极为方便的工具。作者在开发过程中也考虑了很多安全因素，并优化每一处代码使之稳定高效。另外需要提醒的是创建多级文件夹会产生几何级增长的数量，比如生成9级、每级9个文件夹将会有超过4亿的文件夹被系统创建，所以请小心使用。

批量照片缩小工具——PhotoLib

□版本：1.4 □大小：493kB □授权：免费软件 □作者：haitao □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://szhaitao.blog.hexun.com □下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/115905.htm



这是一款个人开发的作品，用来批量快速按质量和尺寸生成微缩照片，便于节约硬盘空间以及网络分享。PhotoLib拥有非常朴素的用户界面，运行后首先选择需要处理照片目录，然后设置新照片的长度（会按比例缩小），接着选择输出路径（可选输出到子目录、新目录或者原目录。原目录中新的照片会被重命名，不会覆盖原始照片），最后设置照片质量并勾选是否处理子目录，点击开始即可。PhotoLib支持多核处理器，可以更快速地进行压缩工作。

点评：目前主流数码相机的拍摄像素已经达到了千万级别，这个数字在几年以前还是无法想象的，一张数码照片的大小也由几百kB增长到了几MB。虽然硬盘廉价但也禁不住数码狂人照片数量的疯狂增长。最好的解决办法就是对不重要的照片进行压缩备份。而且较小尺寸的图片在网络上也能更好更快地被分享，此乃一举两得。



笔者最近半个月以来一直都在刷机，iOS 5在先，Android 3.0在后。如果从刷机乐趣上说，Android比iOS无疑更有趣些，各种包和补丁层出不穷，总让人期待出现更多的惊喜；如果单纯从使用角度来看，在基本相同的配置下，iOS 5的流畅程度远远优于Android，而且笔者也更愿意帮朋友刷iPhone，毕竟整个流程更简单些。假如你是个不喜欢折腾的人，却又偏偏用上了Android，那么不妨上网查查自己的手机用哪个版本的系统更为流畅省电，不要盲目去当“小白鼠”，少刷机多使用才是最大发挥硬件的正途。

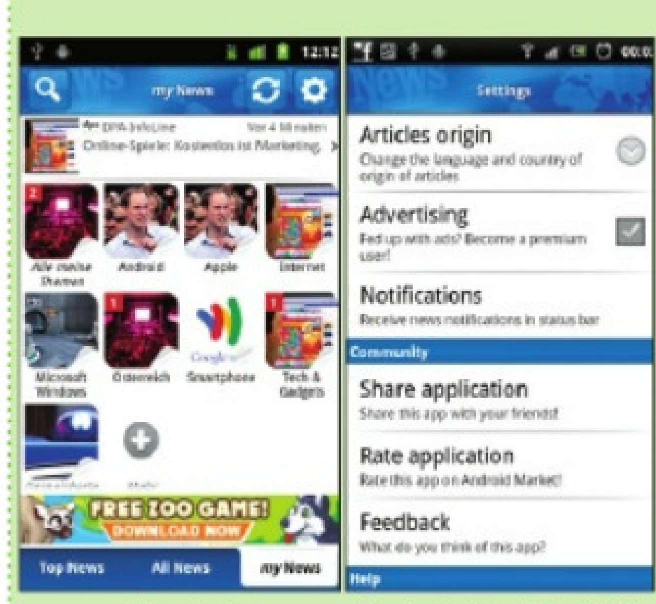
■辽宁 马卡

追踪全球资讯——News Republic

每天我们都要接收四面八方的信息，它们可能来自电视、广播、报纸杂志，更多的可能是互联网。如果想要从中获得对自己有价值的东西，就必须把这些杂乱无章的内容进行筛选，过滤掉那些只提供垃圾信息的媒体。如果你不想自己花时间进行挑选，那么这款同时支持Android、iOS和Symbian系统的“News Republic”就是个相当不错的选择。

该软件的理念相当简单，以关键词作为所有信息的切入点，用户只需要输入感兴趣的词语，News Republic就能自动创建一个基于这个词语的文章集合保存在“My News”标签下，其中的具体内容则来自于各大门户网站、博客、报纸杂志和电视媒体。“Top News”和“All News”是另外两个重要的标签，它们分别包含每日热门新闻和未经软件过滤的全部资讯。与其他同类软件不同的是，News Republic没有提供相关文章的超链接，而是可以直接在阅读界面中浏览全文。尽管程序对一些文章还不能很好地进行排版，但总比在流量有限的手机上打开包含广告的网页强得多吧？

点评：很实用的一款软件，尤其适合那些喜欢阅读国外文章的人，它可以帮助你节省大量时间。不过以关键词搜索的结果也会出现一些无关的内容，但总体瑕不掩瑜值得推荐。



界面中规中据，没有过多花哨的装饰

这是什么字体？——WhatTheFont

想不想知道那些国外杂志上漂亮的英文字体叫什么？一般情况下，除非你身边有个“字体达人”，否则也只能叹口气，把这个问题永远埋藏起来……但是如果你拥有一台iOS设备，那么就可以安装“WhatTheFont”这款应用解答这个疑惑。

WhatTheFont支持直接拍摄和从相册中选择一张含有文字的照片进行辨识，程序会把整句分割成数个字符进行操作。不过在识别过程中也会出现各种错误，例如把两个或数个字符当成了1个，你可以忽略它们或者在右侧手工输入正确的字母（注意大小写），修改后按一下“Continue”即可。全部完成后就可以提交在网络上进行搜索了，WhatTheFont基于“MyFonts”网站提供的服务，国内访问速度也比较快，会自动返回结果并支持不同字体间的比对。如果今后能更好地支持中文字体那就太好了！

点评：如果你经常与各种字体打交道，尤其像设计师这种职业，那么这款软件肯定能派上大用场。例如可以随时在街边将那些漂亮的广告字体拍下来留着以后使用，要知道“字体达人”可都是这样“炼”成的！



选择字符与识别字符界面

为你的装修出谋划策——装修大师

最近不少地方的房价开始下跌了，虽然幅度有限，但是那些快要结婚的男女们已经跃跃欲试了。想到交过首付以后还有半辈子的贷款要定期偿还，着实压力不小。在哪里可以省出钱呢？答案当然是装修，不过其中的门道可是相当深奥，要么有亲戚好友在装修公司可以请教，要么自己心灵手巧“丰衣足食”……当然，还有这款iOS应用——“装修大师”也可以为你出谋划策。它是一款非常实用的装修进度记账软件，从最初的准备工作开始，再到如何设计、预算报价、施工交底、拆旧、收尾工作等等一应俱全，十分适合那些不懂装修常识的人。

初次使用软件可以先选择装修风格，然后进行2D效果图查看，满意后不妨进入“价格查询”和“快速问答”等项目学习一下基本知识，最后就可以通过软件内置的功能搜索建材提供商。此外装修大师还提供施工后的验收指导，例如“刷墙转角处有没有金属网加固”“刷墙有没有刷多层”“厨房洗手间的防水有没有做到两层”等等这些细节提醒，对照它们就能确保验收时万无一失了。

点评：很多人年轻人没有装修经验，会被装修公司半骗半哄弄走不少钱，如果你利用好这款软件，可以从一定程度上帮你减少开销，当然前提是你必须做好充足的准备工作。



软件功能繁多，每个条目里面都含有大量信息

晶合实验室报告

第三期 ——了解功耗的那点儿事

■晶合实验室

前言

作为能够比读者朋友更早、更多接触IT产品和应用的编辑记者们，在各种铺天盖地的信息中，总是能发现很多让人无语无奈的宣传和言论。但对普通用户来说，这些难以验证的信息，却不断冲击着心里最脆弱的那一道防线，当然这正是那些“公关”或炒作者的成功之处。而我们《晶合实验室报告》的目的就是让读者真正认清这些产品或技术，不被虚假信息所左右。

本期要讲的，是关于我们生活中的功耗实际测试。随着绿色生活的理念被大家接受，大家开始更加关注自己的衣食住行，尽量选择更加环保节能的产品和方式。而对我们大部分的读者来说，除了绿色生活方式外，还有一个很重要的绿色行动就是更绿色地选择和使用电脑与数码产品。

在我们的日常生活中，关于功耗和应用方式的说法虽然不少，但常常自相矛盾，加上厂商的歪曲与遮掩，让我们无所适从，那么这次就让我们拿起功率计，亲自测试一下吧。



本次测试所用功率计正在工作，灵敏度为0.01W

○台式电脑

在台式电脑的应用中，我们更多的关心配置、性能等指标，它们对功耗会产生怎样的影响呢？一些近期开始的电脑发展和应用趋势，例如用睡眠替代关机、处理器内置显卡等，它们对功耗的影响又有多少呢？这都是我们本次要关注的问题。需要注意的是，除非特别说明，台式机的所有功耗测试都包括电源在内，但不包括显示器。

高配置是否更耗电

1.同任务状态

在不同的配置下，我们运行同一任务时，高配置平台速度无疑应该更快，也就能更快完成内容固定的处理任务，例如我们测试中常用的质数运算测试wPrime、圆周率运算测试Super π 等，日常应用中的图像和视频处理、

大量文档、数据的自动处理和计算、一些大型科学运算等都属于此类。

在测试中，我们选取了Intel的酷睿i3-2100和酷睿i5-2500K两款产品，为了尽量减少外接干扰，采用最小平台模式，使用内置显卡，为反映实际情况，并不关闭i5处理器的睿频功能。计算方式为运算wPrime 2.05的1024M位测试，记录平均功耗和实际测试时间。尽管在运算刚开始和即将结束的极短时间内，由于运算线程并非同时开启、结束，i5处理器的睿频也呈现阶段式提升和下降，功耗会有一段时间的不稳定，但与实际测试时间相比可以忽略，所以我们并不考虑这一影响。


近期常用评测平台首次曝光

处理器型号	功耗	测试时长	总功耗
i5-2500K	116W	347.841s	40350J
i3-2100	83.3W	556.609s	46365J



大型计算中心或机房

很明显，在其他配置不变的情况下，同架构配置越高，在进行这些固定内容的运算时，其实既省时又节能。对经常进行这些工作的专业用户来说，我们建议尽量选择高配产品。

另外而对大型计算中心来说，运营成本远高于硬件购置成本，而其中电力费用又最高，所以我们应该可以理解为什么大型计算中心总是不遗余力的购置最新最高端的设备了，这其实更加省钱。

2.同时长或无/低负载功耗

对娱乐用户而言，看电影玩游戏都不是那种可以高速完成的任务，而是恒定时长的工作，另外在很多情况下，商务用户也在运行最基本的文本处理、上网等低负载工作，在这些工作中，电脑的功耗究竟如何呢？

我们选择的典型平台是实验室常用的Intel酷睿i5-2500K+技嘉Z68主板平台、AMD A8-3850+技嘉A75主板平台，两个平台分别安装NVIDIA GeForce GTX 570显卡与AMD Radeon HD 5850显卡。另外还参考小编家中的酷睿2四核DIY电脑。当然在运行游戏等高负载工作时，配置越高功耗也越大（参见上一条测试结果），我们需要实际测试的是低负载状态下的功耗表现。



小编的显卡在低负载下的功耗明显偏大

平台	低/无负载功耗
i3-2100（内置显卡）	55W
i5-2500K（内置显卡）	55W
i5-2500K+GTX570	91W
A8-3850（内置显卡）	57W
A8-3850+Radeon HD 5850	88W
酷睿2四核DIY电脑	150W

很明显，显卡这种功耗大户即使在低负载状态下的功耗也是相当可观的，而根据GPU-Z的测试来看，这种情况下，N卡与A卡的核心/显存频率一般都已降至100MHz左右。从笔者自用电脑表现来看，较老式的中高端显卡在节能方面确实不如较新型号，就算看在电费的份上，也真应该考虑升级了。

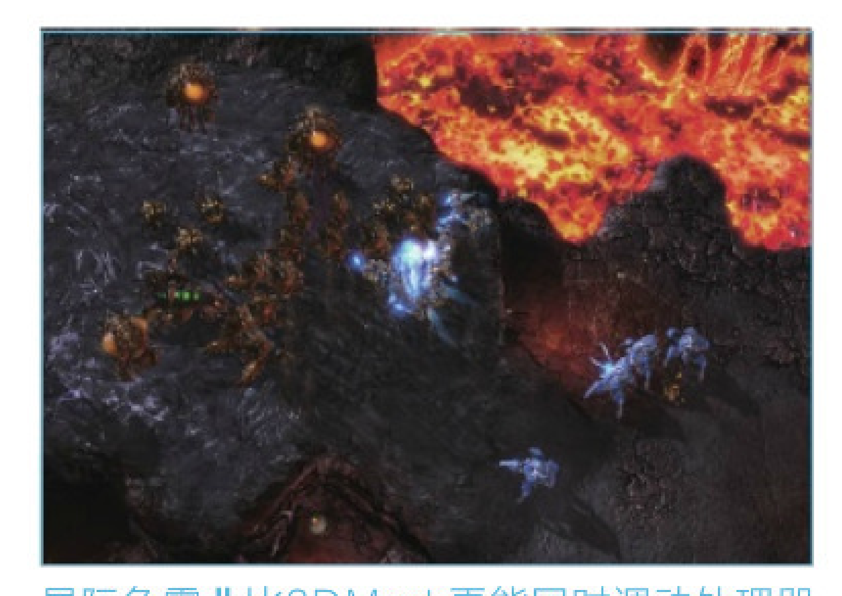
在测试中，同架构的酷睿i3和i5处理器低负载状态下的功耗几乎相同，与A8-3850也非常接近，这点有些出乎小编的意料。

处理器内置显卡的功耗

随着Intel Sandy Bridg处理器和AMD APU的推出，低端显卡市场风云突变，特别是APU中集成的显卡，性能几乎已经可以和中端显卡进行较量，Intel Sandy Bridg处理器中的HD3000核芯显卡，在游戏性能上也接近了入门级低端显卡，那么这些内置显卡究竟功耗多高，会不会因此影响到处理器的发热呢？

在本项测试中，我们采用集成了相对高端的HD3000核芯显卡，CPU性能则一般的酷睿i3-2105处理器，以及集成了较低端的HD2000核芯显卡，其他规格完全一样的酷睿i3-2100，当然还有集成更出色显卡的AMD A8-3850。同样以wPrime 2.05将处理器提高到满载运行状态，核芯显卡实际处于很低负载状态，另外以核芯显卡和处理器都达到很高负荷的中等画质生化危机5、星际争霸Ⅱ测试。

比较有趣的是，在处理器与核芯显卡都接近满负荷状态的游戏测试中，测得功耗比仅CPU部分满负荷的功耗更低，这可能与厂商的功耗管理有关，


星际争霸Ⅱ比3DMark更能同时调动处理器与内置显卡的最大能力

处理器型号	wPrime功耗	游戏最高功耗
i5-2105	87W	86W
i3-2100	85W	83W
A8-3850	144W	142W

但也说明集成到处理器中的显卡的功耗并不高，没有影响处理器的整体功耗与散热。Intel HD2000/3000核芯显卡中6CU与12CU的配置，在功耗上确实有2～3W的差别。

这样看来，我们用集成的显示单元玩游戏完全不用担心功耗问题。而且从另一个角度讲，这次测试也从功耗方面说明低端独显已失去了存在的意义。

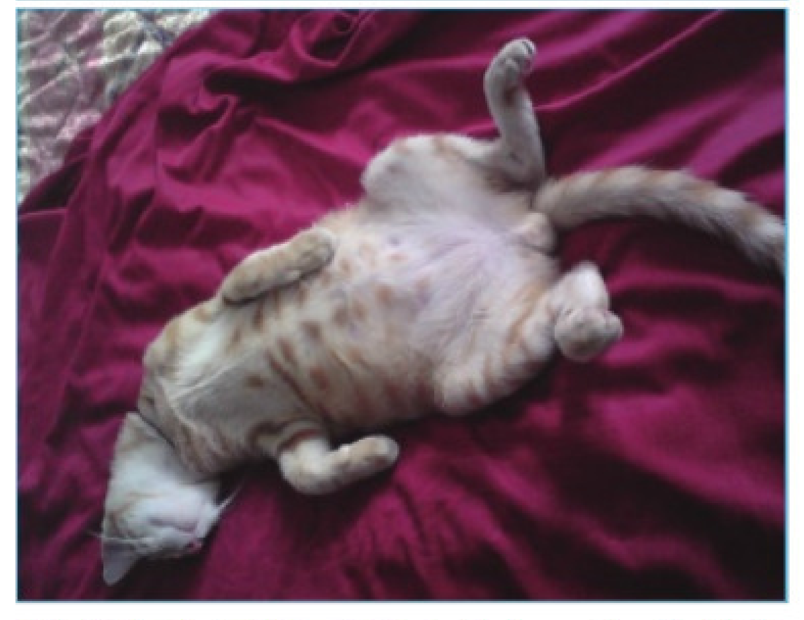
睡眠与关机

对商务用户和很多家庭用户而言，目前的电脑开关机速度还是蛮悲剧的。虽然可以用SSD安装系统，或者通过Intel Z68芯片组的智能响应技术SRT，用SSD进行加速，但两者的成本都很高，前者在将应用程序安装在同系统机械硬盘后，启动速度仍然受到机械硬盘速度影响。

相对来讲，睡眠状态的电脑可快速恢复到工作状态，这一状态下配件都进入低功耗状态，但其与完全关机状态的差距到底有多大？是否会受到配置的影响呢？

在这一测试中，我们选择了几款各具特色的电脑，我们一般采用的i5-2500K和A8-3850测试平台（仅处理器和主板不同）、厂商送测的一体机、小编家中插满了各种扩展卡的DIY电脑，需要注意的是，一体机测到的睡眠与关机功耗实际上包括显示器的关机功耗。





让我们的爱机睡眠（上），还是关机（下），这是一个问题:P 😲

平台	睡眠功耗	关机功耗
i5-2500K测试平台	3.8W	3.2W
A8-3850测试平台	3.5W	2.9W
DIY酷睿2四核家用电脑	6.8W	3.2W
奔腾G620一体机	1.9W	1.5W

从测试结果看，类似配置的平台的关机功耗相差不大，但睡眠功耗与系统内安装的配件和外接设备有很大关系，小编的家用电脑中安装了显卡、声卡，并一直连接多个外接设备，这很明显造成了睡眠时的功耗增加。

总的来说，大部分配置不高的电脑，睡眠状态与关机状态的差别不大，我们可以快速开机抓紧完成工作，并且省去高耗电的启动过程，同样可节约不少电力，商务电脑用户不妨多采用睡眠模式。

○笔记本电脑那点事



笔记本作为低功耗的移动设备，由于高度的集成度和内置电池的使用，在功耗表现上与PC机既有共性，又无疑有一定的差距，我们也在这一平台上进行了一些有针对性的简单测试。在测试中我们的测得数据将是包括外置电源与屏幕在内的整个笔记本系统功耗。

屏幕是否耗电最高的部件？

笔记本刚开始在国内市场攻城略地时，曾经有一段时间内有一种说法：处理器平台的功耗挖掘已接近极限，笔记本电脑中屏幕的功耗才是最大的，对它的技术改造能更加立竿见影地提升续航时间。那么，不妨让我们来实际测试一下吧。

测试数据说明，15～16英寸笔记本屏幕的功耗确实有8～9W，这对于配置一般的笔记本来说已经不算低了，虽然主流移动处理器的最高功耗更高，大都在25～35W，但这一功耗只在很少见的满负载情况下才会出现，在低负载状态下，普通笔记本的屏幕功耗确实接近1/3。需要注意的是，我们测试的均为较新的CCFL背光产品，LED屏幕功耗大约是其2/3～1/2。

平台	正常功耗	关闭屏幕功耗
15英寸酷睿2商用笔记本	21W	12W
16英寸酷睿i游戏笔记本	42W	34W

这一结果却让小编难以对“屏幕是笔记本中耗电最高的部件”这一说法承认或否认，只能说对于普通消费笔记本和低负载状态下，这句话确实正确，但与笔记本的最高功耗相比，屏幕相对固定的功耗并没有那么突出。

不拔掉电源，电池会持续发热吗？



笔记本电池

不拔掉电源，电池会持续发热。这一说法也是关于笔记本电池流行最广的传言之一，那么这是否正确呢？我们也进行了验证。实际测试中，笔记本关机后，无论是否拔掉电池，待机功耗都基本保持一致（电池充满状态）。没有额外的耗电，当然也不可能有电能转换为热能。小编认为电池发热的问题可能是因为旧式电池的电量控制不完善，进行持续充电，或根本就是因为关机时电池尚未充满，因为正在充电而产生了热量。

○数码家电小测试

充电器的功耗

在充电完毕后要拔掉充电器，这一说法是很多人推荐的数码产品使用经验，还有一些专门的数据。那么实际测试的结果又如何呢？

让小编感到很惊讶的是，在诺基亚手机、HTC手机、智器平板等多种设备的充电器测试中，拔掉充电设备后，我们测得的充电器功耗是——0W！而且长时间没有拔掉的情况下，也没有感觉到发热。我们并未找到很老式的充电器进行测试，但它们的发热曾给小编留下了很清晰的印象，那么它们毫无疑问是有电力消耗的。我们认为很可能是充电控制电路的进步，使得较新的充电器在电流控制方面接近完美，因此非充电状态下基本上没有电流流过。对较新的充电器而言，小编建议如非长期不用，并不需要经常插拔，否则倒可能造成磨损或增加触电危险。

○家电那点事

CRT电视和液晶功耗实测

在平板电视逐渐取代CRT电视的过程中，功耗更低曾经是引领大家消费的重要原因，但CRT电视究竟功耗如何，液晶电视的功耗又低多少呢？

在测试中我们选择了一款29英寸CRT电视和一款32英寸LCD电视，需要注意的是，这两款产品的生产日期接近，我们并未选用最新型的LED等产品。



CRT也曾经进化到比较轻薄的水平

产品	工作功耗	待机功耗
29英寸CRT	63～75W	7.4W
32英寸LCD	149W	1W

从测试结果看，同时代的LCD其实耗电并不比CRT更低，这主要是由于LCD的耗电主体——背光源与电路板，在初期并不是很完善，加上其显示原理造成亮度有明显损失，很多从CRT转向LCD电视的用户会习惯性的采用最大亮度模式，电视厂商也为此常将亮度设置得很高，造成LCD耗电量并不低的情况。我们也可以看到，尽管最后的CRT电视在技术方面的进步不仅让体积重量大幅降低，而且功耗表现也不错，但高压包及其周边附件的需求，使其在待机时的耗电量远高于LCD电视，在这方面两种技术的差距表现非常明显。

等离子电视的功耗

作为平板电视中的少数派，等离子电视业被认为是远比LCD电视耗电的产品，因此虽然有更好的色彩和速度，却一直不太被国内市场接受，我们也找到了一台42英寸全高清产品进行了相关测试。

在测试中我们将其亮度与对比度设置为50%（已可提供足够的显示能力），其功耗在114W到218W之间变动相当大，平均功耗为144W左右，待机功耗测试为0W。



等离子电视

我们可以看到由于电器的功耗标注一般采用最高功耗，所以功耗波动很大的等离子功耗标注远大于同规格LCD，但从我们的实测结果看，与同时期LCD显示器150W～160W左右（一般为75%亮度）的功耗相比，并不算高。而且亮度和色彩等方面的优势使其完全可以较低的设置达到LCD更高设置的水平。

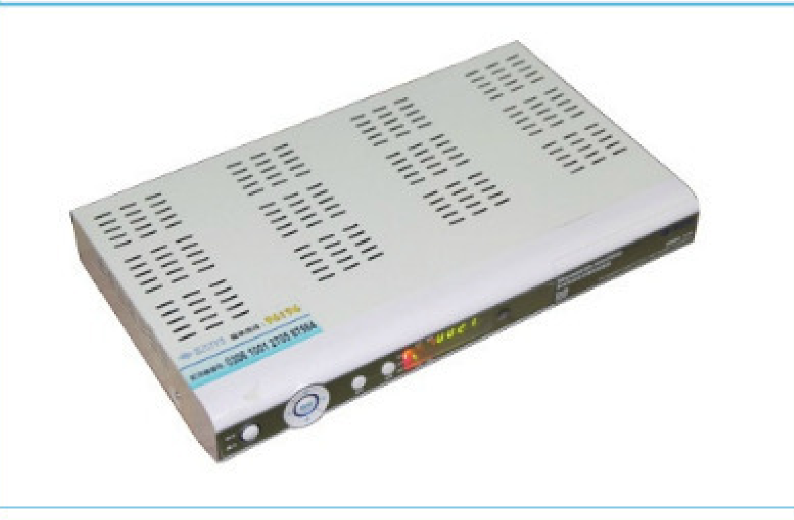
尽管等离子显示器的发光方式接近CRT，但因为充斥等离子体的是一个个的小单元，不需要整体保持高电压，所以它整体而言应该仍算是低压电器，其待机功耗也因此可降至接近0W（无法测出）。

电视周边产品实测

在朋友们的家中，应该还有会长时间工作和待机的产品，例如小编家中的PS3与高清机顶盒，小编也对它们进行了测试。

产品	工作功耗	待机功耗
PS3	120～150W	1.7W
高清机顶盒	19W左右	19W左右





小编家中的电视伴侣——PS3与高清机顶盒

让小编有些吃惊的是，小编的“胖”版PS3工作功耗其实已接近旁边的电视，而高清机顶盒即使在待机状态，只显示时钟的时候，功耗也与工作时相差无几，看来小编也应该改变使用习惯了，不使用时一定要关闭它们。

总结

环保与绿色生活，应该从身旁的小事做起，希望大家在使用电脑和电器时，能够考虑到它们的功耗，选择最适合自己的需求也最绿色环保的产品和使用方式。








两款口袋式数码摄像机"对对碰"

■四川 小华

记得大约10年前，刚进入21世纪的时候，那时走在大街上或是旅游风景区中，如果谁手上拿着一部数码摄像机（DV），不知会吸引到多少人羡慕的目光。到了今天，即使是一部普通的千元级数码相机，动态拍片功能就已经非常强大，甚至能够拍摄720P级的高清视频短片，这无疑使得数码摄像机的市场地位变得越来越尴尬。为此，摄像机厂商不得不及时求变，通过简化功能和结构，采用存储卡甚至机身内存来取代磁带记录，使得DV机体积大幅缩小，重量也更加轻盈。特别是2010年以来，"Pocket DV"（口袋式数码摄像机）逐渐风靡开来，它拥有手机般大小的机身尺寸和强悍的1080P全高清拍摄等能力，以及紧贴时尚的网络应用功能，令人为之倾倒。下面笔者就为大家介绍目前市面上两款热销的口袋式数码摄像机的功能特点，并作一简单对比测试，感兴趣的朋友不妨作为选购参考。

一、口袋DV主流产品简介

既然称作"Pocket DV"，其卖点当然是拥有超小巧和轻盈的体积，放在衣服口袋中也不会感觉累赘。而摄像"功力"则必须达到1080线的全高清画质，绝对是内外兼备的最佳代表。

1.索尼bloggie Duo"博乐客"

大家光看产品名称就知道，索尼（Sony）bloggie DUO主要针对网络博客用户设计。其实，bloggie DUO已经是索尼公司第二代的口袋DV机产品，在硬件规格方面改进较大。首先，CMOS感光元件由第一代的1/2.5英寸缩小为只有1/4英寸；存储则放弃外接插卡扩展而改用4GB内存。1920×1080/30fps全高清摄像功能被保留下来，而且可以选择其他如1280×





720/60fps等较低分辨率。

比较特别的地方还在于，索尼bloggie DUO在机身正面增加了一个2英寸的前置屏幕，非常适合喜欢自拍的用户。至于上代提供的外置式360° 全景镜头，它也随机附送。值得一提的是，用户将索尼bloggie DUO连接电脑后，还可以当成网络摄像头使用。这虽然算不上什么惊天动地的功能，但很明显可以看出，索尼公司把网络应用视为第一考虑因素。

这款数码摄像机的USB接口可进行充电，同时提供LED补光灯，对夜间摄像帮助较大。

技术规格	
感光元件	1/4英寸500万像素Exmor CMOS
变焦	4倍数码变焦
最大光圈	F2.8
视频分辨率	最高1920×1080/30fps
照片分辨率	最高500万像素
屏幕	2.7英寸23万像素（后置屏）、2.0英寸15万像素（前置屏）
存储介质	内置4GB
电池	内置锂电池
体积	55mm×108mm×18.4mm
重量	139g
外壳颜色	前面板绿色、粉色、紫色、白色等可选
参考售价	1750元

2.三星W200

三星（Samsung） HMX-W200数码摄像机采用500万像素的CMOS感光元件，F2.2的大光圈，有效避免了使用慢速快门时容易造成画面模糊的问题。这款产品支持全高清1080P和次一级的720P高清分辨率拍摄。

不过三星HMX-W200的真正卖点其实是三防功能，即3米防水、2米防摔，以及防尘能力。机身内置大量特效功能，可供用户拍摄出不同风格的视频片段。





此外，三星W200数码摄像机中还内置了一款名为Intelli-studio的工具软件，只要把三星W200连接电脑，即可进行后期制作，之后还可以直接传到社交网站，使共享操作更简单方便。它使用microSD存储卡作为存储介质。内置USB接口可直接进行充电。

技术规格	
感光元件	1/3.2英寸500万像素BSI CMOS
变焦	3倍数码变焦
最大光圈	F2.2
视频分辨率	最高1920×1080/25fps
相片分辨率	最高500万像素
屏幕	2.3英寸23万像素TFT
存储介质	micro SD/micro SDHC
电池	内置锂电池
体积	60mm×113mm×19.7mm
重量	140g
外壳颜色	边框红色、灰色等可选
参考售价	1300元

二、对比测试

了解过这两部口袋DV机的功能特点后，相信大家更感兴趣的是：它们的真实摄像能力和拍摄效果究竟如何？为此，笔者作了一番简单的对比测试。

1.操控感

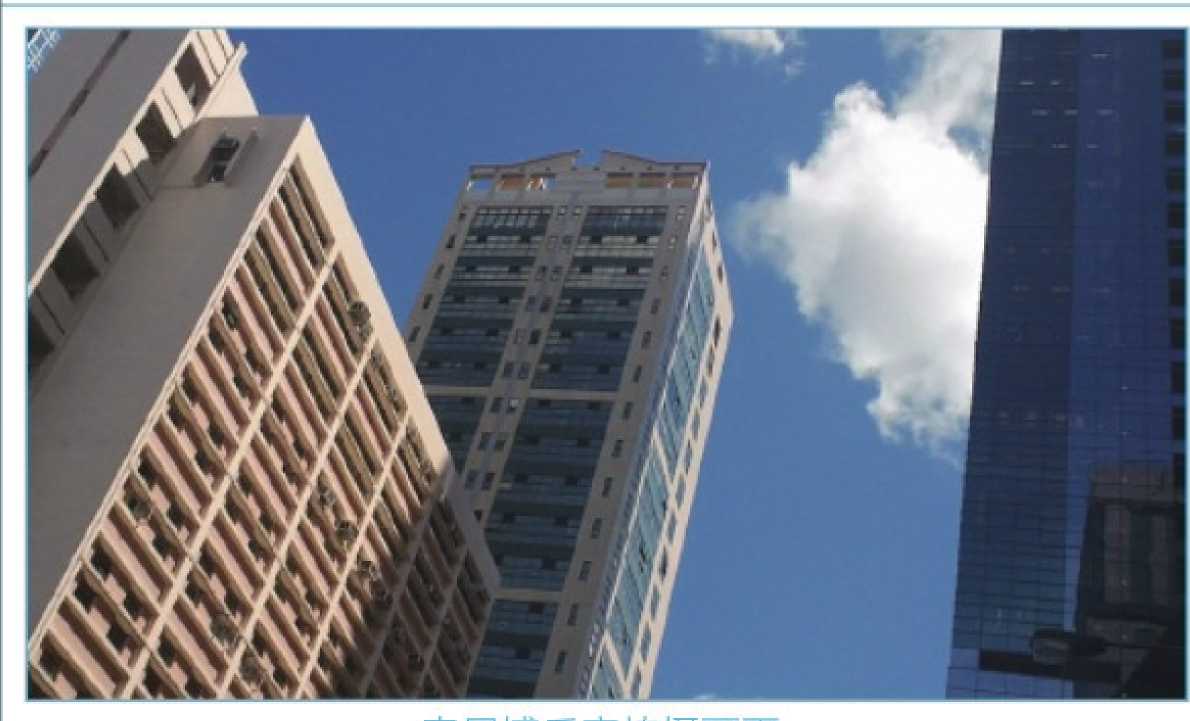
三星W200摄像机预设为立式操作，但拍摄时仍保持横向（水平）操作。索尼bloggie摄像机可让用户选择立式或横向摄像，输出视频的画面方向（横向或纵向）也由此决定。表面上看，索尼bloggie好像更为灵活，但实际使用时，却有点叫人无所适从。此外，从单手操作的方便性而言，索尼bloggie不像三星W200那么方便，加上按键的布局及操作界面的设置，整体而论，笔者感觉三星W200的操控感要好过索尼bloggie DUO。

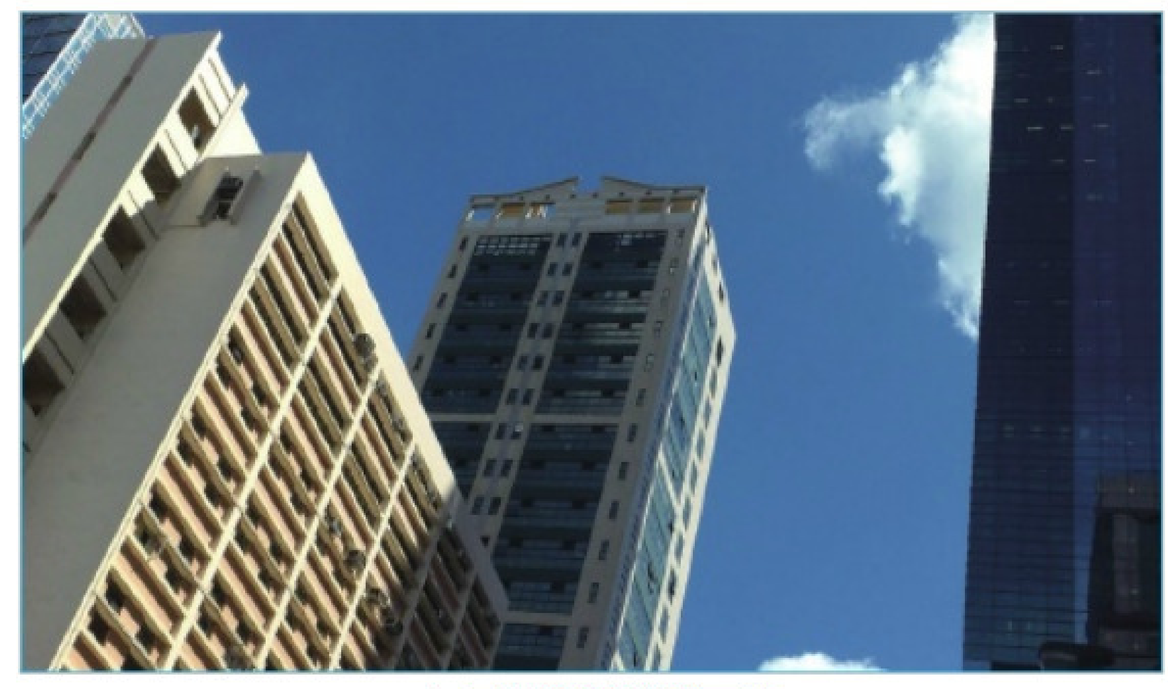
2.启动速度

由于口袋DV机讲求随时拍摄的灵活性，因此，启动速度尤为重要。在笔者个人的测试中发现，三星W200和索尼bloggie DUO的启动速度都是2秒左右，差异不大。

3.广角拍摄效果

本项测试采用的方法是打开数码摄像机电源开关后，不作任何调整即进行拍摄，从而比较摄像机镜头的“广角端”拍摄效果。从笔者个人的测试结果来看，虽然索尼bloggie DUO采用的是比三星W200小一级的感光元件，但两者拍摄的视频分辨率和画面细腻度并没有明显的分别，索尼甚至还有略胜一筹的感觉。索尼拍摄的画面颜色比较自然（暖色调），三星的颜色饱和度过高，画面有偏


索尼博乐客拍摄画面


三星W200拍摄画面

蓝的问题，从整个画面来看，索尼比较自然。

4.变焦拍摄效果

由于体积的原因，两部口袋DV机都没有提供光学变焦功能。三星W200的数码变焦功能为3倍，索尼bloggie DUO为4倍。在数码变焦状态下，不出所料，两部DV机的图像都非常松散混浊，但三星W200刻意地把画面边缘锐利化，锯齿纹比较明显，不如索尼bloggie DUO感觉自然。另外，笔者发现三星W200的变焦算法似乎不够流畅，“逐级”停顿感明显，相比之下索尼bloggie DUO的变焦更为流畅。

5.画面噪点

对于图像而言，除了对清晰度有要求外，画面中的噪点（杂讯）应该越少越好。从技术规格看，由于三星W200采用的是1/3.2英寸的BSI（背照式）CMOS感光元


索尼拍摄画面


三星拍摄画面

件，相比索尼的1/4英寸感光元件，噪点控制效果较好是理所当然的事。笔者实际测试的结果也显示，索尼bloggie DUO在光线较暗环境中拍摄时，噪点比三星多一些。当然，三星W200的情况也不过是稍好一点而已。

6.特效功能

三星W200摄像机的内置特效很多，如LOMO Tone、鱼眼、昏黄的怀旧风、黑白风，还有意想不到的负片效果。不过使用特别效果时，拍摄视频的分辨率会被限制在640×480像素，令清晰度大打折扣。索尼bloggie DUO摄像机没有提供特效滤镜，但附送360°全景镜头，之后利用专用软件可修改成不同的全景影片。

7.应用软件

配套软件方面，两部口袋DV机都把应用软件整合到机器内部，但索尼bloggie DUO要求用户先在电脑上安装一些软件，三星W200则可直接使用。软件功能方面，索尼的随机软件主要用途是把视频片段共享到不同的社交网站，当中也有简单的编辑功能，不过整体功能不多。三星的随机软件功能则相当强大，可以剪切、编辑和添加特效，极为全面。

三、总结

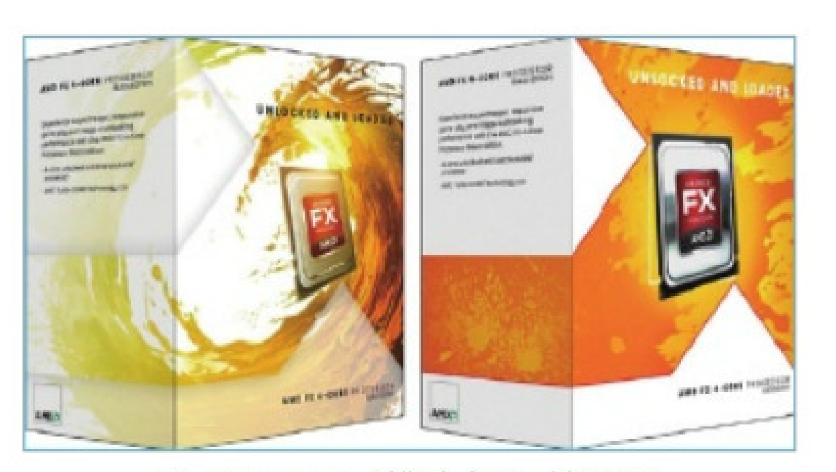
综上所述，大家不难发现，口袋DV机作为一种新型数码产品正在异军崛起，它特别适合那些对画质有较高要求，同时又害怕累赘的数码玩家使用，而单就本文介绍的两款代表产品而言，可说各有千秋。三星W200主要胜在功能、操作方面；视频质量则是索尼bloggie DUO较佳。三星W200拍摄的视频片段的最主要问题是色调偏蓝、颜色饱和度过高，以及锐利度偏高，所以画面感觉不如索尼bloggie自然。不过，由于三星W200摄像机主要是针对“三防”应用而设计的，考虑到水中摄像的需要，冷色调的设置也情有可原。因此，笔者个人的建议是，追求操作上的方便，可选三星W200。如果对画质有多一点要求的，可选择索尼bloggie DUO。当然，正所谓“萝卜青菜，各有所爱”，相信大家都能挑选到令自己满意的一款口袋DV机。

推土机降临，存储市场酝酿波动

■北京 墨汁作寿

作为AMD的旗舰级产品，开发代号为Bulldozer（推土机）的新一代FX系列处理器最近终于上市，而且迅速出现在国内市场上。虽然价格与AMD公布的美国建议零售价差异相当大，但它无疑将和酷睿i7一起，将PC推入8核（虚拟/物理核心）时代。处理器更加充裕的并行能力，也许将酝酿从操作系统到应用、游戏产业的一次重大革新。

而完全不锁频的设计，也使FX处理器成为DIYer关注的目标，不过对价格敏感的国内DIY用户也许会注意到，从一些媒体的实际测试结果看，AMD FX处理器与同价位的Intel竞争产品相比确实更强一些，但以目前中国市场的报价来说，性价比并不算很高。希望AMD在生产和供货能力上加油啊，只是根据APU的供货和价格情况来看，恐怕在几个月内，我们还是只能看看美国报价眼热一下了。



Bulldozer（推土机）处理器

AMD新一代FX处理器规格及美国报价

型号	核心数量	默认频率	Turbo Core	Max Turbo	建议零售价	约合人民币价格
FX-8150	8	3.6 GHz	3.9 GHz	4.2 GHz	245 美元	1563元
FX-8120	8	3.1 GHz	3.4 GHz	4.0 GHz	205 美元	1308元
FX-6100	6	3.3 GHz	3.6 GHz	3.9 GHz	165 美元	1053元
FX-4100	4	3.6 GHz	3.7 GHz	3.8 GHz	115 美元	734元

有趣的是，不闹水灾不知道，原来现在泰国已经是第二大硬盘产地，随着很多IT大厂的厂商淹没在水中的照片被披露，电子市场中相应配件的价格又开始波动，其中产量受水灾打击最大的硬盘，涨价也最为迅猛。好在目前主流硬盘的价格相对于前些年已经降到了非常低的水平，对装机的整体影响并不大，对整机厂商来说这一成本应该也能消化。不过对准备采购多块大容量硬盘，构建RAID、安装中端NAS等设备的用户来说，成本增加还是很明显的，另外一些主要从泰国采购硬盘的PC整机厂商，也许产量会受到很大影响，毕竟硬盘这东西，每台PC里还是要有一块的。作为目前最大的硬盘生产国，抑制涨幅和提供足够产品的任务，也同时考验着我们在硬盘厂工作的同胞们，希望他们能和AMD一起加油，让我们用上高性价比的配件吧。



西数将是受影响最大的硬盘厂商，60%的产品在泰国生产

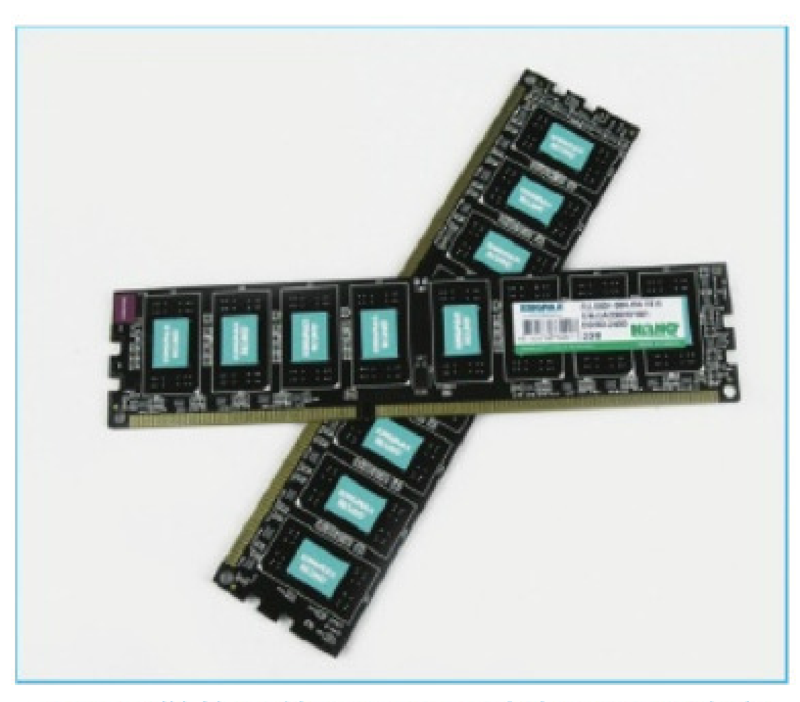
另外两款存储产品，内存和闪存市场上，也同样酝酿着波动，高频率的DDR3 1600内存正在逐渐取代DDR3 1333的位置，更高的DDR3 1866内存也逐渐增多。这些产品能运行在更高的总线频率下，提供更高的内存带宽，对APU的显示性能、FX和Sandy Bridge处理器的超频都更有帮助。而消费级闪存卡市场已经逐渐统一到SDHC和Micro SDHC标准下，价格也逐渐下调，目前主流容量已达到8GB，价格则

不足百元，主流容量更逐渐向16GB考虑，但在三防产品越来越流行、高端产品逐渐平民化的趋势下，三防闪存卡和高速产品，甚至是下一代的SDXC越来越受关注。

台式机平台

尝鲜天蝎座

AMD FX处理器是让DIYer非常感兴趣的产品，超频挑战和略显夸张的8核心架构都让人心动。我们在中高端装机中就选择了最新的“天蝎座”平台，即AMD FX处理器、AMD 9系列芯片组和AMD Radeon HD 6000显卡的3A组合。另外在内存选用等方面也进行了优化，采用所谓纳米散热的Kingmax奈米冰神系列高频率内存，在支持高外频的同时不需要大型散热片，可降低内存高度，便于采用处理器液冷装置。


不需要散热器的Kingmax高频DDR3内存

在这一配置中，显示器、键鼠、机箱等产品都可根据用户的需求进行配置，例如对色彩更敏感的用户，可更换为IPS面板而非大尺寸显示器。

配置	品牌型号	参考价格（北京）
CPU	AMD FX 8120	1820元
主板	华硕 M5A99X EVO	1499元
内存	KINGMAX 4GB DDR3 1600×2	165元×2
硬盘	西数2TB/7200rpm/64MB SATA3	940元
显卡	微星R6850 hawk	1099元
机箱	Tt 星际指挥官	329元
电源	ANTEC VP450P	349元
散热器	/	/
显示器	三星S27A550H	2610元
键鼠装	罗技G1游戏键鼠套装	179元
合计		9155元

玩家升级配置

在Crysis2让人“失望”地没有成为新一代显卡杀手后，玩家似乎失去了升级的动力，但近期狂怒（Rage）和战地3两款游戏的推出，让显卡与处理器厂商又兴奋起来了——这次硬件杀手级的游戏竟然结对而来啦，而且其表现让某些厂商明显笑得更大声。

由于id一向的固执，Rage对于AMD显卡的支持度么，实在是让人摇头比较快啊，而从目前驱动的优化效果来看，这些画面和速度等方面的问题，恐怕还不是那么容易解决的，所以对近期大作垂涎的玩家们，在升级时老老实实的选择N卡吧。另外这些游戏对内存容量和处理器核心数量的要求，也使不少玩家的爱机无奈过时了吧。好在几十GB的硬盘容量和1920×1080分辨率的显示器以及出色的游戏键鼠等设备，喜欢FPS的玩家们肯定不需要添加了，那么就让我们来一次针对性的升级吧。

在升级配件中我们选择了经典的DDR3 1333内存，对超频有经验的用户，可考虑选择更高频的内存，并将酷睿i7-2600K超频使用，或索性选择上一配置中的FX处理器平台+NV显卡的组合进行超频。



狂怒和战地3是FPS爱好者近期不得不玩的游戏

配置	品牌型号	参考价格（北京）
CPU	英特尔酷睿i7 2600K（盒）	2050元
主板	技嘉GA-Z68P-DS3	899元
内存	宇瞻4GB DDR3 1333（经典系列）	129元×2
硬盘	/	/
显卡	影驰GTX570 黑将	1999元
机箱	/	/
电源	/	/
散热器	/	/
显示器	/	/
鼠标	/	/
键盘	/	/
合计		5206元

数码周边配置热点

在近期的数码周边产品中，也有了不少值得推荐的新面孔，其中有一些我们已经进行过评测，它们可以让我们的数码生活变得更加完美和随意。

三防伴侣

三星三防SD、MicroSD卡	
容量	2GB/4GB/8GB/16GB
速度	读取24MB/s，写入20MB/s
参考价格	77元/97元/212元/403元



三防SD卡

随着年轻人探险精神的提升，越来越喜欢如摩托罗拉Defy、索爱XPERIA Active和三星W200摄像机、宾得WG1相机等对环境适应能力强大的三防数码产品，让它们陪伴自己到各种艰险的环境中。而和这些产品配合的，当然也应该是不惧严寒酷热和风吹雨淋的三防存储卡，例如三星新推出的Class10三防SD卡和Class6三防Micro SD卡，承受海水浸泡24小时后数据也能完好无损，还有强大的防磁和防压能力，同时拥有出色的速度。

随处畅响

还在将手机插到音箱上播放音乐吗？这样的方式已经过时了，WiFi、蓝牙、NFC等多种无线连接方式的播放设备，已经成为移动设备最热门的配套产品。SONOS的无线音响利用家庭无线/有线局域网，可通过iOS或安卓设备或PC随时操控，相对于蓝牙或NFC音箱来说，传输距离更远、连接和控制更加方便，不过需要WiFi网络支持，更适合喜欢音乐的宅男宅女们。



SONOS Play:3的价格相对较低，更适合国内用户

Play:3	
配置	高音扬声器×1、中频驱动器×2、低音炮×1
参考价格	2980元

Play:5	
配置	高频扬声器×2、中频驱动器×2、低音炮×1
参考价格	3480元

自己的云端服务

基于局域网的网络存储服务器发展到今天，已经不限于其名称的“网络存储”服务，而是成为一款小型的多功能服务器，为局域网内，甚至局域网外的PC与数码产品提供数据服务。例如我们测试过的威联通产品，就可通过手机和平板电脑直接访问，并提供了专用软件Qmobile，其功能其实可以看作是自己家的iCloud云服务器，虽然功能没有那么全面，但胜在完全是自有空间，可随意升级容量，也不存在隐私问题。

QNAP TS-110	
硬盘标准	3.5英寸SATA2
处理器	Marvell 6281 800MHz
内存	256MB
网络接口	千兆有线网络×1
USB接口	USB 2.0×3
eSATA接口	1
参考价格	1300元



QNAP TS-110是一款比我们评测的TS-119P Ⅱ定位和配置更低的产品，也完全可满足一般用户的需求

高速输入

要说现在的平板电脑在应用能力上还有哪里不及笔记本电脑，那大概就只有字符输入能力，也就是键盘了，这也是平板电脑让很多偏重传统应用的用户无法完全接受的原因。不过近期外设厂商，甚至是平板厂商的键盘产品纷纷发布和上市，对平板电脑的输入能力无疑将有很强的促进。相对来讲，针对自家产品的如智器、苹果等品牌，可更完美的支持自家产品的独特功能，例如智器就针对SmartStation的有线网络接口，在其Ten系列平板的新固件中提供了有线网络识别和连接功能。而第三方设备则更强调兼容性，设计也相当实用，例如罗技平板电脑专用键盘，不仅外观更出色，而且键盘套可变身简洁稳固的平板电脑支架，输入时更舒适，还省去了购买支架的资金。P



智器SmartStation带有更多的接口


罗技键盘的保护套可作为平板支架使用

头牌新闻

AMD FX系列处理器低价上市

■本刊记者 魔之左手

10月13日，AMD正式发布了AMD FX系列处理器，其中包括有史以来的第一款8核台式机处理器，而其中最高端产品的价格低于245美元（美国零售建议价）。这标志着第一款使用AMD全新多核架构的处理器（代号"Bulldozer推土机"）正式进入零售市场。AMD即将发布的服务器处理器（代号"Interlagos"）和下一代AMD加速处理器（APU）也都将采用这种多核架构。

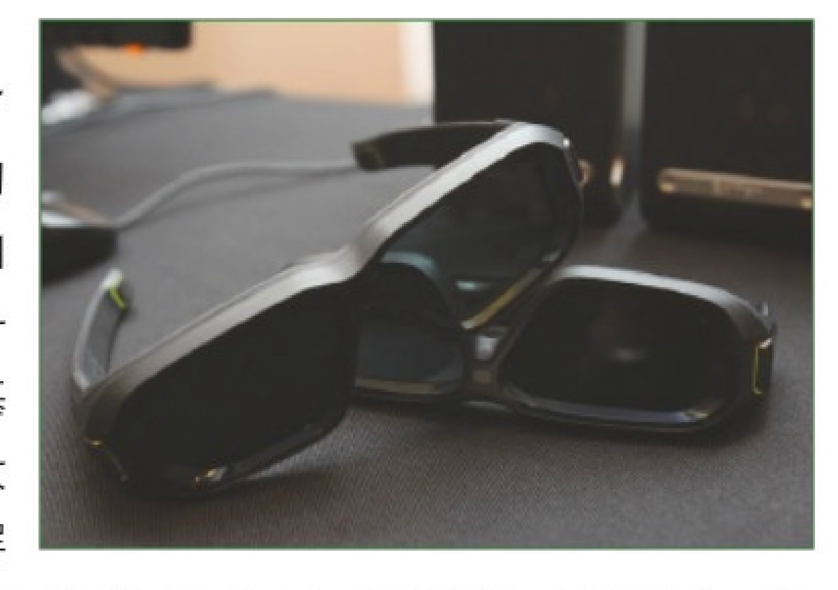


所有AMD FX处理器均不锁倍频，更容易实现超频，最近更创下通过超频获得最高频率处理器的吉尼斯世界记录。另外，这些处理器使用新一代AMD Turbo Core技术动态优化CPU内核的负载，为密集型工作提供最大的性能。

AMD FX处理器、AMD 9系列芯片组主板和AMD Radeon HD 6000系列显卡将组成AMD "Scorpius"（天蝎座）平台，支持AMD CrossFireX多显卡技术，并可利用AMD宽域（Eyefinity）多屏显示技术，由最多6台显示器实现超级分辨率显示。P

硬件店

NVIDIA发布第二代3D立体幻镜



10月15日，NVIDIA发布了第二代3D立体幻镜（3D VISION 2）。它在第一代立体幻镜的基础上将镜片加大了20%，观看屏幕不再有死角，并增加了更大尺寸的27英寸显示器。它还更换了材质，在设计上强调舒适性，并对戴眼镜用户进行了优化，周边遮光设计可使玩家不会被四周光源干扰。NVIDIA还同步推出了LightBoost技术，可明显提升屏幕亮度。此技术与两代3D立体幻镜、接收器或显示器兼容。目前第二代3D立体幻镜套装（含发射器）市场参考价1099元，眼镜参考价799元。

罗技推出平板电脑专用键盘



10月11日，罗技推出了2款平板电脑专用蓝牙键盘，其中一款为苹果iPad打造，另一款则是针对安卓3.0及以上的系统而设计，以满足不同消费者的需求。两款键盘提供了人造皮革材质两用保护套，而撑开后还可作为平板电脑支架，帮助调整平板屏幕至最佳角度。它们还采用了孤岛式巧克力按键设计，搭配剪刀脚按键架构，按键键程短，受力均匀，并且非常静音。针对iPad和安卓平板电脑的不同使用需求，两种版本键盘在按键布局和多媒体按键设计方面有所不同。目前两款键盘的市场参考价均为499元。

诺基亚推出多款时尚手机



10月12日，诺基亚宣布在中国市场推出诺基亚C2-05与诺基亚X2-05。前者将圆润的设计与丰富的社交网络应用相结合，适合追求时尚的新时代网民。后者内置支持MP3与MP4格式的媒体播放器及支持录音功能的FM收音机，拥有高响度扬声器。近期诺基亚还发布了诺基亚603和Luna蓝牙耳机。它搭载最新的塞班贝拉系统，拥有1GHz处理器以及3.5英寸高强度"悦幕"显示屏，并配备NFC技术，用户只需通过触碰就可实现诸多功能。Luna耳机支持NFC，可与诺基亚603一起带给用户全新的使用体验。

摩托罗拉发布全键盘直板触屏手机ME632

摩托罗拉于10月17日宣布推出全键盘直板触屏手机

ME632。它采用1GHz处理器和Android 2.3操作系统，搭配康宁Gorilla玻璃耐刮触摸屏和QWERTY全键盘。其预装的Quickoffice Connect应用可以方便地访问、创建和编辑文档，还有直拨会议选项等功能。它提供全面的数据保护功能，包括全加密、远程清除手机和SD卡的内容、PIN锁、密码过期和历史查询等。

软件圈

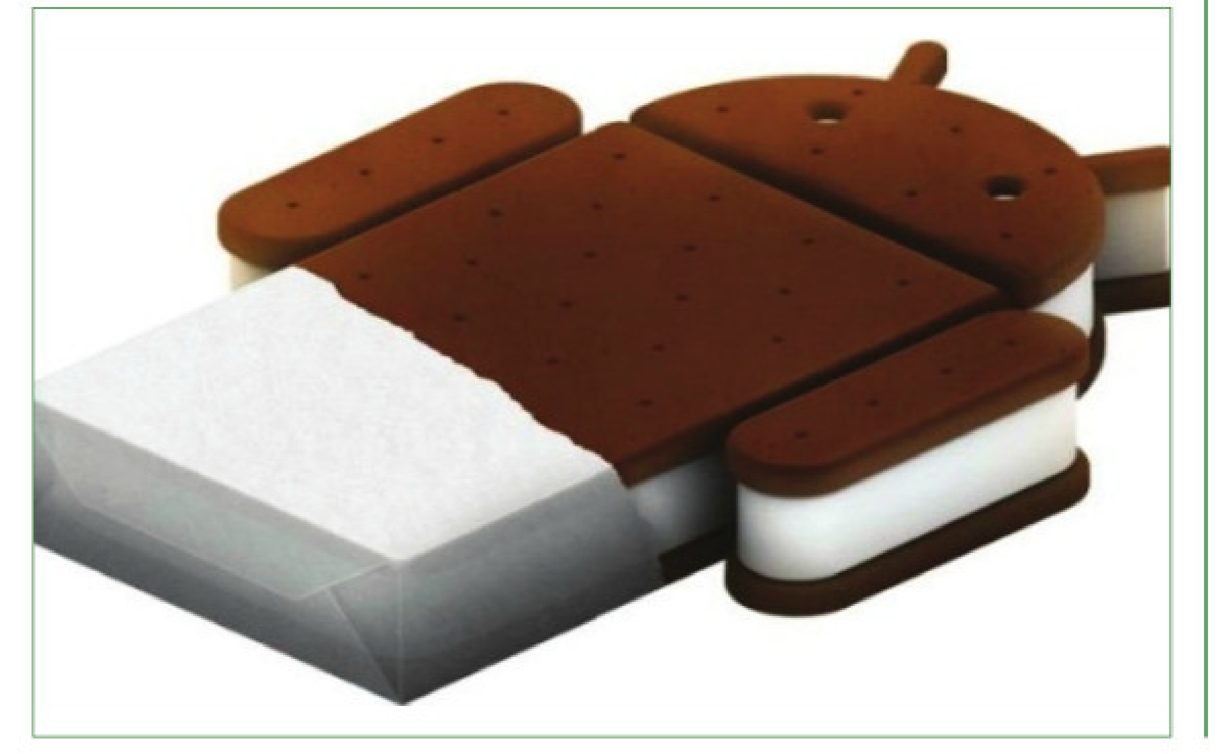
卡巴斯基企业级新品发布



2011年10月18日，卡巴斯基实验室在京召开新闻发布会，宣布Kaspersky Endpoint Security 8 for Windows和Kaspersky Security Center 9两大企业级安全防护新品正式登陆中国市场。全新的端点安全解决方案和综合管理控制台采用卡巴斯基领先的反恶意软件技术，将提供智能的安全解决方案，保护企业用户免遭各类威胁的侵害。Kaspersky Endpoint Security 8 for Windows整合了基于云的智能安全系统，可提供针对最新威胁和未知威胁的实时更新和保护。Kaspersky Security Center 9是一个全新的管理控制平台，包含全面控制和管理客户端等功能，支持物理环境和虚拟环境，具有可扩展性，能满足企业不断增长的需求。

Android 4.0版发布

10月19日，谷歌与三星联手在中国香港举办发布会，宣布谷歌新一代手机操作系统Android 4.0“冰淇淋三明治”（Ice Cream Sandwich）发布。新系统更新了锁屏界面，使用了新的Roboto字体，并支持动态壁纸。同时采用新系统的机器几乎没有实体按键，而是采用了与Android 3.0类似的虚拟按键。新系统还增加了文件夹以及人脸识别解锁功能以及截屏快捷键，更新了自带输入法，加入拼写纠正功能。另外，新系统还升级了浏览器，支持1080p全高清视频拍摄，还提供了“近距离无线通讯技术”等新功能。



金山网络用户破亿

根据市场调研机构艾瑞咨询的最新数据，到2011年8月，金山毒霸月度覆盖用户数已近8000万，加上金山卫士后，金山网络安全客户端用户量已过亿。值得注意的是，2010年8月时，金山毒霸月度覆盖用户不到3000万。一年时间内，金山毒霸用户数增长近3倍。金山安全客户端的主要优势在于拥有自主杀毒引擎，并在最新云查杀等技术上领先。

Adobe发布触屏应用



10月19日，Adobe公司（纳斯达克代码：ADBE）在MAX 2011技术大会上正式发布了为Android和苹果iPand量身定做的AdobeTouch® Apps总计6款触屏应用。这些应用将可满足创作过程中的多个领域的需求。这系列应用还是“Adobe创意云计划”中的核心组件。“Adobe Touch Apps触屏应用将富有冲击力的创意传达给每一个拥有平板电脑的人。”Adobe首席技术官Kevin Lynch表示，“Adobe将在平板设备上延续经典图像创作工具的辉煌，Photoshop Touch会令您打开眼界，感受到触摸平台在创意工作中的无线潜力。得此利器，平板电脑必将迅速成为每个人创意生活中不可或缺的一部分。”

网络帮

Razer发布基于云存储的个性化游戏设置软件

10月20日，Razer（雷蛇）发布Razer Synapse 2.0。本软件可将任何Razer游戏外设的设置都自动存储于云服务器，并能通过任何电脑访问。登入Razer Synapse 2.0即可立即同步自定义设置。用户还能在使用比赛主办方所提供的鼠标时访问自己的自定义设置。它还能在有新的版本时，自动下载驱动程序和游戏插件以及升级固件，确保Razer设备始终处于最新状态。用户目前已可在http://www.razerzone.com/synapse2参与Razer Synapse 2.0测试。

晶合快评

记录与遗漏

■晶合实验室 Sting

最近摄影方面的几则新闻令人兴奋。

其一是Adobe公布了最新的Deblurring去模糊技术。该技术又被戏称为“PS防抖”，用户可以借用Photoshop CS6在后期处理中纠正因拍照时机身抖动造成的拖影等模糊效果。但凡看过一些摄影教材的人，就会知道“清晰”是一张照片跻身于“好作品”的最基础条件之一。照相技术上的许多进步，例如ISO、防抖甚至大光圈；拍照时的诸多习惯，例如是否携带相机支架、拍照时身体是否倚靠固定物、端相机的正确姿势，甚至拍照时的呼吸要诀等，都跟最后照片是否“清晰”有直接关系。如果能够在后期通过PS来解决该问题，摄影爱好者的整个信念系统似乎都会遭遇动摇。

这是真的福气吗？尽管在已公布的Photoshop CS6预览版中，并没有出现该功能。不过笔者也看了Adobe Max 2011会议现场的视频演示，软件界面上的对比效果惊艳且真实。作为一个长年的业余摄影爱好者兼半吊子应用程序开发者，笔者自是好奇加疑惑。一张完美拍摄的原片和一张其它情况完全相同、只是加了手抖“特效”而拍下的照片，二者之间必定存在可计算的对应关系。但长期的想法在于，抖动时造成的拖影，会覆盖部分的原片上的像素。也就是说，这部分图像的信息在拍照那一刻，已经失去了。被掩去的像素，真的可以借如此“回天之力”的技术重回吗？


Adobe现场演示的Deblurring处理效果图

问题的关键是在于摄影时得到的照片，到底保留了多少完整的信息。原处的像素确实被前面的拖尾像素掩盖，但它自身又会出现在同方向的下一个拖尾处。所有的图像点都是一种叠加，是各种拖尾的叠加，叠加的程度取决你当时有多抖、相机记录速度有多灵敏，而Adobe的技术人员或许恰好找到了分离叠加、还原真实的方法，那么这种技术的可靠性也说得过去。也就是说，一张原来我们认为已经将信息掩埋的照片，其实可能并非如此，它的信息完整性隐藏在我们的肉眼看不见的地方。

说起信息的记录，另一则技术新闻则与这一则相映成趣。此新闻来自于一家名不见经传的新公司Lytro，他们近日正式发布了新型的“光场（light field）照相机”。该相机不仅外形奇特，长条四方柱有如中国常见的传统四方印章，最关键是它记录下来的照片包含了丰富的光学信息。有过摄影经验的人都知道，对焦距离与光圈大小会决定照片哪个部分清晰，哪个部分被虚化，特别是前后景纵深较大的照片，更容易出此效果。这是光学凸透镜的成像原理，普通人可能在日常生活中感觉不到这一点，因为人眼的成像能力实在彪悍，看什么就是什么，很少会意识到有被“虚化”的部分。笔者记得，小时候看电视剧，在近距离纵深场景中出现镜头转换时，才意识到有这种现象存在。一张相片被拍摄后，其对焦距离也就被确定了。而该相机的惊艳之处在于，它记录的是当前场景下几乎所有对焦距离的各种成像。因此在最后处理这样的“照片”时，你可以任意选择对焦距离，也就是说，突出哪个、虚化哪个，完全可以后期来决定！


能让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting


后期分别选择前景与后景对焦，生成的效果，图中白色方框中心为对焦点

Lytro相机记录的图片，已非传统意义上的“相片”。但若是与高端数码相机经常使用的“Raw”格式来相比的话，也有某种程度的共通之处，甚至与那些多次曝光、最后生成HDR相片的方法，也有异曲同工之妙。其相同之处在于，尽量避开目前相机的传统限制，记录更丰富的图像信息，给后期处理带来巨大的空间。

总之到了最后，什么东西被记录，什么东西被遗漏，有各种各样的因素。丰富的记录，有助于我们事后从各种角度来体察事物的各个层面，看到只凭一眼看不到的东西。有时候看似被遗漏的，有可能只是我们的技术性遗忘，通过一定的方式方法去努力，或许我们仍可将其还原。当然有人说，我们要向前看、无需记录更无需还原，但每件事每个人都是过去的积累与延伸，我们记录和还原的，有时既是过去，也是现在。

漫画作者：suns

第九城市

《神仙传》每日活动“北斗七星”完整攻略



每个神仙传玩家对于“北斗七星”这一活动一定是非常熟悉的，谈到“北斗”一词，玩家脑海中立即想到的即是那浩瀚的星空和海量的修为！可以说“北斗七星”是神仙传玩家每天必做的最重要的一个活动，从40级开始，这一每日活动就陪伴着大家快速的升级。

也许对于高级玩家来说，“北斗”只是一个简简单单的活动，轻而易举就可获得大量的修为，但是对于50级以下这些刚刚踏入修神之旅的仙友们，完成“北斗七星”并不是一件容易的事。而最近神仙传不删档测试的持续火爆，新区的不断开放，也吸引了大量的新仙友们。为了大家在Hold住大量经验的同时，也能Hold住“北斗玄阵”内的怪物，特此献上攻略一篇，指引仙友们顺利完成任务！

“北斗七星”的开启时间是每天的12点~13点和19点~20点，在这个时间内，都可进入，所以玩家们有充足的时间做准备，不需要像上班一样赶时间。

进入活动副本之前，需要组建一个至少三人的平均等级不低于40级的队伍，笔者在这里建议大家一定要组成6人队伍，这样不仅能获得更多的队伍Buff，其杀怪效率也会有很大提高，本攻略也以6人队伍为标准。

队伍内必须有一位负责加血的祭司，而其他攻击职业可随意搭配。组好队伍后，即可前往万灵城的九天玄女或月幽境的七彩玄女处进入副本。

当所有队友进入副本“北斗玄阵”后，队长即可与NPC“九天玄女”对话开启活动。

整个地图呈圆形，地图内的怪物分三个方向不断刷新，怪物刷新出来后会往中间跑，攻击“北斗星石”，而玩家的任务就是保护“北斗星石”不被怪物击碎。而祭司的任务就是给队友治疗的同时，保持“北斗星石”的满血状态。

6个队友可以分成三组，在怪物的三条必经之路拦截怪物，两人一组可以轻松的击杀灵魔，也不需要在三条路上来回奔跑，可以省去很多时间。

在活动的前期，怪物刷新的频率较慢，大家能够轻松应付，这些时间，大家不要使用XP技能。

等到玩家杀到第105个怪时，七道紫色光柱注入“北斗玄阵”，玄阵异变，星盘破碎。此时，大量灵魔和变异灵魔涌来，这个时候较为关键，玩家们应当集中到玄阵中央，等待这一批怪物全部出现后，再使用XP技能，将怪物群击杀。值得注意的是，XP技能一定要在同一时间释放，否则怪物不能立即被杀死，“变异灵魔”的治疗技能可以令怪物迅速恢复生命。玩家可以采用队长倒数123的方式，来达成共同释放XP技能。

此后，怪物的刷新频率会有提高，大家要认真击杀了。每当“变异灵魔”出现时，一定要先打变异，同时，注意玄阵中央“北斗星石”的血量，祭司随时治疗。

第205个怪倒下时，玄阵Boss“灵魔邪君”带领大量灵魔和变异灵魔出现，玩家可使用“玄阵异变”时的方法，用XP技能杀掉小怪，再打Boss。

待这个Boss被击杀后，中央的“北斗星石”会自动碎裂，出现最后一个Boss，由于这次没有小怪，也不需要守护“北斗星石”，因此，虽是最终Boss，反倒会简单多了。

击败Boss后，地图内将会刷新“七星神玉”拾取后，有几率获得极品道具哦！


万灵城·九天玄女


北斗星石


拦截灵魔


玄阵异变


灵魔邪君

完美世界

当孤鸿子遇到杨逍
《倚天屠龙记》三大阵营



"武林至尊，宝刀屠龙，号令武林，莫敢不从；倚天不出，谁与争锋？"——玩《倚天屠龙记》已经有不少日子了，体验到了很多游戏的乐趣。其中有一部分是相当具有武侠风格的，这就是剧情任务。











众所周知，《倚天屠龙记》有三大阵营，作为玩家，我们可以在一开始选择进入哪个阵营，到了10级再去选择门派职业，选择当个MT或奶妈或刺客或法师。但无论选择哪个阵营和门派，都会在升级做任务途中，遇到剧情任务这重要的游戏组成一部分。猫猫是天道的法师——武当，遇到的任务是与灭绝师太、杨逍、孤鸿子相关的。所以今天就来给大家介绍一下这段天道盟阵营的剧情任务。

纵观《倚天屠龙记》原著，大概很多朋友都会有和猫猫一样的感觉，认为灭绝师太不近人情得可怕、固执得不可理喻。纪晓芙只不过是不愿意去杀害自己孩子的父亲，虽然这个父亲是明教中人，但毕竟是孩子的父亲，灭绝就不惜痛下杀手，杀死这个自己一直喜欢的徒弟，甚至还要丁敏君去杀死小小的杨不悔。在万安寺，就因为张无忌是明教教主，灭绝就不肯去思考张无忌是武当派张翠山的儿子，身上不但同时有着正道中人的血脉，还有着正道中人的宅心仁厚，就要周芷若发下毒誓，而且宁死都不愿意受张无忌的好。

在游戏里，孤鸿子大战杨逍和孤鸿子之死，是两个任务，而且任务是分为两个等级走的，如果大家与猫猫一样，是选择了天道盟阵营的话，那么到28级的时候，就可以到毒雾林地图的最左边，找到灭绝师太NPC，接取"高傲的孤鸿子"这个任务。接到任务后，灭绝师太会请求我们帮忙，去随行孤鸿子。因为孤鸿子自视甚高又爱冲动，和一个少年高手——也就是杨逍——决斗，而灭绝师太身为孤鸿子的师妹，很是担心，但她身负峨嵋重任，又不能轻易离开，因此有求于我们。

接取任务后，直接传送进入了剧情任务副本。原来，孤鸿子和杨逍决斗之前，也是经历了一番打斗，料理了很多明教弟子后，才到达了副本的最里面，喊出了杨逍，进行决斗。

进入到剧情任务副本之后，会发现有位大叔在里面高喊："我峨嵋派从不仗势欺人！"而这位，就是孤鸿子，也就是峨嵋派当年的大师兄了。但是对这句台词，猫猫表示怀疑……后来灭绝师太她老人家可是拎着倚天剑，和六大派一起直接冲上了光明顶，不分男女老幼砍杀了无数明教中人的，那也不叫仗势欺人？……当然这是后话了。

孤鸿子叫板杨逍，但先出来的是明教烈火旗的教众，围攻孤鸿子。作为任务参与者，我们可以上前相助孤鸿子一臂之力，也可以作壁上观。干掉烈火旗教众后，孤鸿子就深入敌穴，叫出了杨逍。当年的杨逍年少气傲，孤鸿子也性格冲动，这一场比试自然是难以避免。而杨逍对灭绝的侮辱更是让孤鸿子气愤难当，二人好一场大战，光华乱舞，令人眼花缭乱。但最终当然还是以杨逍的胜利而告终，杨逍教训了孤鸿子一句后，扬长而去。

在38级的时候，猫猫再度路过灭绝师太的时候，又接到了"峨嵋之殇"任务。这一次是灭绝师太见我们一人回来很是诧异，问发生了什么事。于是，以倒叙的形式，开始了新一轮的剧情任务：依然还是跟着孤鸿子深入敌穴，然而这一次孤鸿子所面对的敌人却比明教要狠辣得多。因为孤鸿子是带着倚天剑去和杨逍决斗的，杨逍并没有将倚天剑看在眼里，扬长而去，然而没想到，元蒙朝廷却暗中觊觎着这一切。因此，当杨逍离开之后，元蒙朝廷的爪牙就出现了，蜂拥而上，围攻孤鸿子。孤鸿子且战且退，一人力敌数十个朝廷高手，但依然不是这么多人的对手。俗话说得好，好虎架不住群狼，别说是孤鸿子，就算杨逍，大概也抵挡不了这么多朝廷高手的攻击。P

多益网络

神秘莫测，呼风唤雨 《梦想世界》巫家法师招式选择分析

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

《梦想世界》共有11大流派，其中包括六大武器流派和五大法术流派，这些流派共有409种招式。每个流派都有自己的特点和独特招式，且每种招式都有着独一无二的抗性，各种招式相生相克，玩家可见招拆招独显PK个性。

在《梦想世界》11大流派中，巫术是最神秘莫测的。巫术招式能够利用神秘力量，呼风唤雨，召唤和驱使各种生灵协助战斗。大家现实中也多多少少听闻过“巫术”“招魂”“诅咒”“驱鬼”“避邪”等传闻。

低级招式：

1.通经活脉 分析：使用可为单体目标恢复一定的力道值，是专门为战士增加力道的招式，在千里走单骑副本与群战中用得上。

2.闪光术 分析：PK中专门对付战士用的招，使目标命中率减少。这招不同于踏风符，踏风符是队友方增加两个闪避率，而闪光是使敌人减少命中，有益的是全友方。在“晴”中持续回合数+2。配合心法躲避+坐骑幸运躲避使用俱佳，可以精修，每精修等级使降低目标命中率效果在原有基础上追加5%。

3.萝卜召唤阵 分析：召唤一只小兔子来帮助战斗；在“林”环境中召唤时其能力加强10%；在召唤者被击败后第10回合起小兔子会逃跑。

中级招式：

1.借尸还魂 分析：牺牲掉自己当前在战场上的召唤兽，复活己方阵亡队员，目标召唤兽带有鬼魂体质仍会被逐出战场。巫术唯一一个救人的招式，虽然得牺牲掉自己的召唤兽，但也可以换回战友的持续战斗。

2.刀盾召唤阵 分析： 召唤一只兔勇士来帮助战斗；在“火”环境中召唤时其能力加强10%；在召唤者被击败后第10回合起兔勇士会逃跑。

3.溢能咒 分析：不仅是0消耗招式，也是巫师唯一的最快招，与别人PK就靠此招来扭转乾坤。可以进行招式精修，每精修等级追加普通抗性2%，每精修等级提升5威力，1%速率。

4.喷炎咒 分析：完美的抗性，只消耗防御点10点，守尸必备招式。可以进行招式精修，每精修等级追加灵巧抗性3%，每精修等级提升22威力。

5.乱神决 分析：无消耗攒点招式，抗普通30，战士一般起手都是普通，可以有效的打击战士。

6.霜凝蛊 分析：命中有20%概率使目标速度降低，完美的抗性。每精修等级追加灵巧抗性3%，每精修等级提升22威力。

7.巫毒降 分析：完美的抗性，伤害效率皆是如此，巫术的金牌招式之一。

8.云雾令 分析：祭类法术，施展有较大几率使环境变为“云”；并恢复自身少量气血。巫术唯一的加血招，施展一次，可对自己增加1000左右的血量。

高级招式：

1.刀山火海 分析：“林”和“火”环境中伤害增加10%。对疯狂连击有极大的克制的群招，大力推荐！

2.魔灵召唤阵 分析：终极兔子召唤阵，召唤一只兔天使来帮助战斗；在“晴”环境中召唤时其能力加强10%；在召唤者被击败后第10回合起兔天使会逃跑。

3.万蚁蚀象 分析：这个是与刀山火海的群招抗性互补的，与刀山火海互用。

4.天魔乱舞 分析：亮点来了，巫术的招牌招式，使用有20%几率使目标进入“疯魔”状态；在该状态下会对随机目标执行随机操作，或待机一回合。可以进行招式精修，每精修等级使目标受到异常状态的几率在现有基础上追加5%，每精修等级提升5威力，2%速率。

5.大梦魇恶境 分析：使用有20%几率使目标进入“梦魇”状态；在该状态下攻击、防御、灵力、速度、闪避、命中全部降低为原来的90%。很好用的招，增加了自己的生存力，与敌方血战到底。

百级招式：邪王咒百级暴力招式

1.邪王咒 分析：使用有80%几率对对方造成200%伤害；否则自身扣除目标所受伤害的200%的气血。相当于战士物理版的“握魂”。打血蝙宠物效果非常好！

2.睚眦金蛊 分析：在己方队友身上寄放一只金蚕，当他受到伤害累积一定量后，金蚕会将伤害能量吐出并附着于寄主身上，寄主下次攻击将附加金蚕的伤害。相当于持久的“后发制人”，巫师走的是血路线，配合这招使用，效果很好。

《梦想世界》拥有最具智慧的招式PK系统，招式相生相克，只要玩家深入研究，就会琢磨出一套属于自己的打法，招式千变万化，但万变不离其宗，关键靠大家实战，实战出真知。P


喷炎咒火炎燃烧的威力


天魔乱舞巫法神技


萝卜召唤阵驱使一只兔子作战


邪王咒百级暴力招式


魔灵召唤阵驱使兔天使作战

巨人网络&中青宝

《兵王》称王封测深度评测 视觉系狂PK创新有特色



游戏为2.5D角色扮演类魔幻战争网游，以旧神陨落，新神乱舞的奥丁世界为背景，讲述平凡人类灭魔弑神，终成王者的传奇经历，游戏已于10月13日开启称王测试。游戏主推视觉系狂PK，兼顾狂热激情PVP与极致画面表现力，还有多种随便玩法满足玩家各式需求：角色随便租、微博随便赚、同城随便聊、电影随便录、职业随便转、机器随便挂、操作随便选……

一、游戏画面

游戏视角为2.5D锁视角，视角可左右旋转，画面品质很高，色彩丰富，模型细腻精致，充满想象力，与同类游戏相比处于上等水平。

二、游戏系统

1.职业系统

游戏中目前拥有战士、魔刃、牧师、术士、枪手、魔炮6大职业，各自特色为物理近战、法伤近战、治疗、法术控制、物理远程和魔法远程，冷热兵器兼有，非常抢眼，玩家也可自由转换职业。总体来说，游戏职业脉络清晰，攻克平衡，冷热兵器设定非常具有魔幻感。

2.技能系统

游戏中的技能主要分为战斗和生活两种。战斗技能效果非常华丽，但有些大招的冷却时间较长。战斗技能需要用升级时获得的技能点来学习和升级，效果越好的技能所需点数越多，而且冷却时间也越长，玩家可选择自己喜欢的技能搭配学习。生活类技能有采矿、采药、药剂生产、炼金秘术、钓鱼和跳舞。对于采集类技能游戏内有相关任务给予大量经验奖励，但采集过程稍嫌枯燥，更适合和平主义者。

3.PvP系统

游戏以PvP为主题，设有单挑、团战、军战、国战、竞技副本多种模式。火水天风沙5个国家，国内可通过军团战争竞争国王之位，国与国之间可以结盟或进行战争。游戏内有多种战争相关任务，设有丰厚的奖励鼓励玩家PK。

4.社交系统

游戏中设有好友度，可由好友结为战友。战友会拥有额外的技能和属性加成。好友度可以通过组队刷怪、赠送礼物和舞会、二人飙车等互动小游戏的方式增加。

5.内挂系统

游戏内设挂机系统，支持自动喝药、自动拾取、自动修理，可进行物品拾取、技能施放、挂机半径的设定，并设有适用于各级别挂机刷怪的地宫，给玩家极大限度的舒适自由。

6.宠物系统

宠物外形各异，资质有白、蓝、黄、绿、紫5种，潜力也不同。在野外杀怪时随机刷出，可为玩家提供属性和技能效果加成，同时也有几率领悟技能，主要为各职业的战斗技能进行等级的附加，包括一些其他的稀有技能。

7.装备系统

游戏中的装备共有颜色、前缀、星级等多种等级，设置了丰富完善的装备养成系统，顶级装备需要玩家自己打造。装备可以不断改变外形，系统会根据战力排行赠送装饰性的翅膀。

8.公平系统

游戏内现有4大公平系统：勋章赠点、等级封印、疲劳值、体力值、活跃度系统，能相对的平衡RMB与非RMB玩家、低等级与高等级玩家、空闲与忙碌玩家、活跃与非活跃玩家之间的差距，与同类免费游戏相比，整体平衡性较好。


游戏画面


职业选择


华丽技能


魔甲铁魔人


地宫刷怪

搜狐畅游

人人都能当状元
说说《鹿鼎记之步步惊心》里的科举考试



当我在《鹿鼎记》的江湖中行走时，经常会有不明真相的朋友好奇地询问："帅哥，你背后那个发光的葫芦哪里弄的？"然后，我就会很潇洒地把背上的葫芦取下来，背后的光环却依然存在。不明真相者更好奇了："帅哥，你背上怎么有光环？我怎么没有？"这时，我就会骄傲地回答道："因为哥是科举状元！"

丰厚奖励

"10分钟100多万人物经验或职业经验，各种珍贵的装备打造图，天赋要诀、宠物果实或技能书、神功丹、低级宝石合成符、4格乾坤袋、6格包裹，还有背后那绚丽无比的光环"，以上便是科举活动带给我的好处。

怎样才能获得以上奖励？答案很简单：进入会试，夺取前三名，即状元、榜眼、探花。那么，我们如何才能进入会试，闯进前三名呢？

规章制度

首先，我们熟悉科举的规章制度。

科举乡试时间为每晚19:00~20:30，会试时间为21:00~21:30，届时，我们可以凭借准考证（也可以用金币）在京师城主考官处（TAB键打开地图后，可以轻松找到）参加考试。准考证可以用人物体能值换取，也可以在元宝商店、珠宝商店、关怀度商店购买。另外，每天任何时候，我们都能参加科举考试，不过那是普通考试，只能获得经验值奖励；由于每日只能参加两次科举考试，所以请大家珍惜机会，尽量在乡试时间答题。

乡试开始后，众考生开始答题。京师城内一共有20名考官，分布在各个街道，考生们需要绕城一圈，找到所有考官，方能答完试题。因为有自动寻路功能，所以大家不用担心迷路，唯一需要注意的是：请记得骑上坐骑，增加移动速度，以便节省答题时间。乡试是根据答题时间来选拔人才的，只有耗费时间最短的前10名，才能进入会试。而根据我的经验，答题越快、越早答题、错误越少，就越容易进前10名。建议：大家在19:00准时开始答题，然后确保答题速度与正确率，如此，十有八九可以进入会试。（注：进入会试，即可找主考官领取打造图）

熟能生巧

熟悉了科举制度，又一个问题接踵而至。在乡试时，如何才能做到答题快、错误少呢？没有捷径，四个字：熟能生巧！

科举考试的试题范围很广，包含与《鹿鼎记》有关的历史、游戏、小说、影视剧等多个方面；不过，那些试题的答案却不会改变，只要你经常参加科举考试，就能渐渐熟悉试题，熟知答案。久而久之，你即便没有看完试题内容，也可以迅速选出正确答案。建议：你可以练一些小号，没有事的时候就去参加科举，让自己迅速熟悉各种试题。当你熟悉科举试题后，就可以总结一些快速答题的小窍门了。比如让你猜地图的试题，一般在试题中都会有与答案相关的字眼，只要一看到那个字眼，你就能迅速选出正确答案。再比如，有的题你根本不需要看问题，直接看答案，利用排除法，将不可思议的两个错误答案去掉。例子：神龙教黄龙使叫什么名字？三个备选答案为：施瓦辛格、殷锦、麦当娜，不用猜，答案一定是殷锦，因为另外两个答案太匪夷所思，与《鹿鼎记》毫无关系。

综述

了解了科举制度，又熟知了科举试题，还有什么能够难倒你呢？丰厚奖励、绚丽光环就在眼前，快点行动起来吧！

小贴士： 如果你幸运地成为了状元（或者榜眼与探花），请尽快去科举主考官那里领取钥匙，开启相应的宝箱。去晚了，主考官就不给钥匙了，奖励也就无法获得了。P


绚丽光环在我身


舍身技能，是科举奖励给我的哦


打开地图，找到科举主考官


勤加练习，熟能生巧


打开宝箱，珍宝尽在其中

巨人网络

之乎者也乱舞春秋 《征途2》江湖有国学



中华五千年的传统文化源远流长，从远古的刀耕火种、结绳记事、仓颉造字到今天飞速发展的互联网，互联网技术的发展造就了现在的网络游戏，而一个网游的传承亦离不开中国传统文化的范畴；《征途2》正是把传统中国文化与网游巧妙糅合在一起，不仅传承中国传统文化，而且做到游戏中赏国学，游戏中学国学，寓教于乐。

以诗词为心 《征途2》入我心

五千年浩如烟海的优秀文化中，诗词歌赋一直闪耀着灿烂的光芒，无数名言佳句，流传至今，脍炙人口。

进《征途2》先入清源村，伴随着优美的音乐，映入眼帘的是唯美的清源村，犹如走进陶渊明笔下的桃花源："缘溪行，忘路之远近。忽逢桃花林，夹岸数百步，中无杂树，芳草鲜美，落英缤纷"，乃见一人，为逍遥子，自顾自吟诵着李商隐的《夜雨寄北》："君问归期未有期，巴山夜雨涨秋池。何当共剪西窗烛，却话巴山夜雨时"，伴随着诗，开始了《征途2》之旅。


诗词文化


激情国战

酒逢知己千杯少 三五知己亦逍遥

酒，在中国传统文化是一道独特风景线。

因世间有了酒，生活便丰富多彩了，历史便斑斓多姿了，茫茫尘寰便增添许多有趣的风景，人生便平添许多悠长的滋味。

《征途2》中三五知己或家族中人，王城内，篝火旁，共畅饮，堪称人生一大乐事。"李白斗酒诗百篇.....自称臣是酒中仙。"《征途2》处处皆诗词，引进了酒，岂不就是让诗酒合一，让游戏快意。无酒不成宴，劝君更尽一杯酒，西出阳关无故人，是为出征将士的壮行酒；举杯邀明月，对影成三人，是诗仙李白与明月共赏的独白；酒逢知己千杯少，诚然《征途2》中谁无娇媚红颜，谁无三五知己，此刻，开怀畅饮，把酒言欢。

运筹帷幄之中 军事强国之时

十国争雄，谁能睥睨天下？春秋战国各自为战，但亦可互为盟国，《征途2》传统文化中包含着深刻的军事思想，用之则逐鹿天下，成者为王。《曹刿论战》曰：一鼓作气，再而衰，三而竭。在《征途2》中同样与此，激情的万人国战讲究一鼓作气，以摧枯拉朽的气势与无坚不摧的铁骑轰破敌人的王城。《孙子兵法》说到，"兵者，诡道也"，《征途2》里的国战、帮战、家族战同样虚虚实实，瞬息万变，精彩的战术才能带来最终的胜利。

传统节日 共同传承

"七月七日长生殿，夜半无人私语时" 在中国，农历七月初七的夜晚，是人们俗称的七夕节，这是最具浪漫色彩的一个传统节日。

八月中秋月圆人团圆，也许你正与亲人共话团圆，也许你也会来《征途2》游戏中参加有趣的节日活动，上线领取中秋月饼，此刻，嫦娥正满面含笑等着你来领取祝福的月饼，打开月饼还有礼品相赠，沐浴在中秋的月光下，《征途2》的传统节日活动富含着浓浓的乡土情结。

建筑文化亦放光彩

城池，又为城廓，为防御建筑，开东西南北四门，四门有城墙，墙外有护城河，内有王城，中间有甬道，细观《征途2》王城，亦为中国古建筑之沿袭，如此规模，气势恢宏的王城，小桥流水，楼台轩榭，无一不精致，无一不显示出中国古代建筑的伟大。而城内店铺林立，商贾如流，仿佛步入了张择端的清明上河图，让人流连忘返。

让历史重演 王朝重现

看江山起起伏伏，放马江山，一览无余，这就是我们的国家，家国天下，组成我们国家的是千万个兄弟姐妹，《征途2》的各国机构设置遵循了中国古代的官员设置，国王统治下，文官有大司马-宰相-御史大夫；武官有大将军-元帅-巡捕，国王有十人组成的御林卫队，能在危难时保卫国王安全；官员基本按照中国封建社会的官员任命方式，由国王任命，作为国王的左膀右臂，文能安邦，武能定国，承担起管理国家的重任，一起带领万千子民，逐鹿天下，再战江湖。

玩网游中赏诗词，一书一剑走乱世。饮酒赏月平生事，浴血疆场载青史。

国士无双亦有师，国学深浅知不知。游戏当如《征途2》，乐趣常在开怀时。P

擎天柱

《封神》六大创新玩法系统迎公测



2011年新回合大作《封神》将于11月24日开启真公测,全新公测版本6大创新玩法系统不容错过，分别有：家园、婚姻、法宝、人气、辅灵、结拜；首次实现真飞行五人同乘，新增系列飞行器；大战斗系统10VS30，600人团P，更刺激更好玩代言人马天宇化身游戏新手指引人，一路保送玩家飙升40级。

一、家园系统

修道之人，所居洞天福地，仙气充沛，灵物竞相生长，收而练之，以为法宝。更有神仙眷侣，万年长生，双宿双修。

进入家园

《封神》每个到达了15级的玩家都会自动获得系统赠送的家园，通过在西岐城的NPC房通达便可以回到自己的家园。进入了自己的家园后，你的家园妖仆管家会一直跟随着你，随时听候你的吩咐。如果玩家结婚后，夫妻的家园可以合并在一起成为一个更加宏伟的超大家园。

家园作用

家园可以购买法宝，给法宝升级，祭炼法宝中的法阵属性，提供祭炼法宝所需要的法宝祭炼材料，给人物与灵兽提供经验。而在家园中，以上作用都需要家园里你亲手建造出的一个个建筑来提供。

家园建设

点击妖仆管家，选择开始进行家园建设，在界面中选择你所想建设的建筑，建筑主要分4种：功能建筑，灵材，装饰建筑，装饰植物。

功能建筑是整个家园的主体，家园内所有的功能都依附在这些建筑上。

1.妖仆之屋，妖仆居住繁衍的地方，可持续提供妖仆来建设你的家园建筑，种植灵材。

2.灵兽训练室，提供一只灵兽的成长经验。

3.世界树之屋，可研究出各种灵材让家园可种植，并且可以研究提高灵材种植的速度。

4.妖仆酒家，妖仆休息的地方，可以研究提高妖仆繁衍的速度和提高妖仆的等级，让妖仆可以建设或种植更高级的建筑和灵材。

5.祈灵石之池，每天聚集灵气，供给家园建设建筑，种植灵材，研究科技使用。

6.法宝祭炼阵，可购买低级法宝，祭炼法宝中的阵法。

7.法宝温养炉，提供一个法宝的成长经验，同时可将人物经验转化为法宝经验。

8.建筑研究院，可研究出更高级的建筑让家园建造，并且可以研究提高建筑建造的速度。

9.宠物屋，根据你的喜好可选择猫屋或狗屋，它们会在家园中触发一些随机事件。

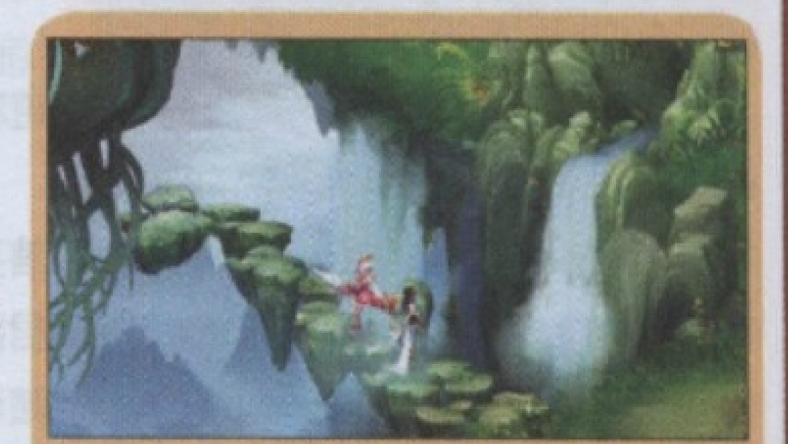
聚气灵材：是种植来提供法宝祭炼材料的植物，种植后能在一点时间内生产出大量法宝祭炼材料，并且能让家园变得郁郁葱葱更加美丽。

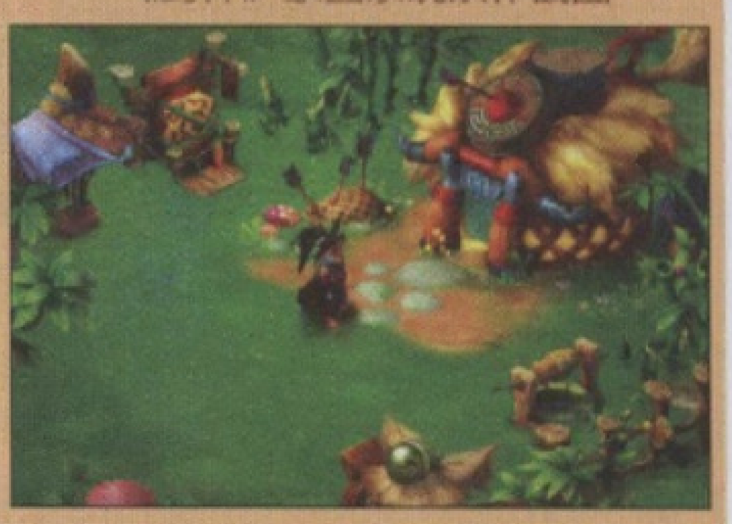
二、法宝系统

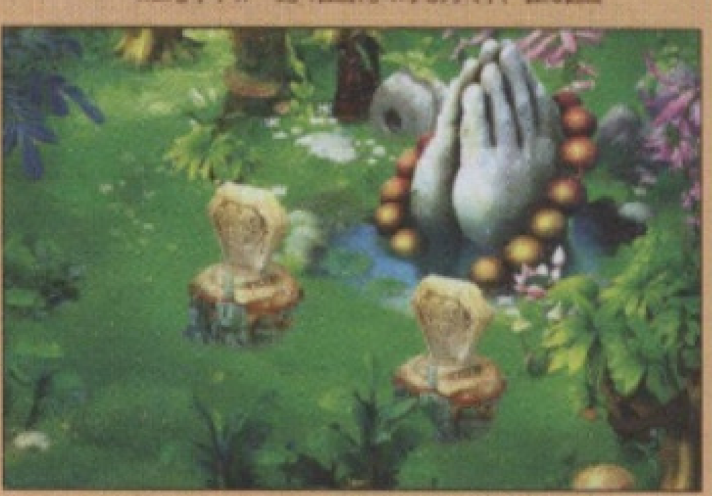
盘古开天辟地之际，因六气震动，阴阳交感而成天地间第一批先天法宝，可镇压天地气运。又有生灵得道者以大法力搜集罕有的天材地宝，仿先天法宝以功德之力祭炼，亦可炼成威力绝顶的法宝。此后修道之人莫不祭炼法宝，攻伐退敌也好，淬炼道心渡劫也罢，若有一件好的法宝在手便容易很多。

法宝介绍

凡是到达了30级的玩家，在家园内可建造出法宝祭炼室和法宝温养室。通过法宝


《封神》家园系统妖仆截图


《封神》家园系统妖仆截图


家园系统建筑截图


封神》法宝系统法宝战斗场景


封神》法宝系统法宝祭炼界面

祭炼室，玩家在不同境界可以获得各种法宝，也可以携带材料来进行法宝的祭炼。

法宝的种类有

降魔杵，攻击型，单体攻击速度最快的单位，并降低其速度。

雾露乾坤网，强水型，寻找气血最低的2个单位进行水攻击。

劈地珠，强地型，寻找气血最高的2个单位 释放毒攻击，持续3回合。

万里起云烟，强火型，随机寻找单体目标进行2~5次伤害。

黑风袋，强风型，在3×3范围内寻找目标造成4次伤害，每个目标最多受到两次伤害。

紫绶仙衣，强水型，受击时有几率为己方低气血2个单位附加水镜状态。

四海瓶，强水型， 在场上时每回合开始恢复己方3个气血不足的单位气血。

化血神刀，攻击型，单体攻击，对方气血越低伤害越高，无视防御抗性。

定风珠，强风型，解除一个目标的封印状态。

招妖幡，攻击型，在场上时增加己方召唤兽全攻。

有了这些法宝的助阵，玩家们不管是在过杀戒副本，还是做任务，都大大减少了过关时间和加快了过关速度，也让战斗变得更加有趣。

三、婚姻系统

合仙翁主姻缘之事，专为那有缘之人牵系红线，撮合无数佳姻美眷。所谓千里姻缘一线牵，乃月合仙翁之功耳。我大好江湖儿女，也需寻觅佳偶，共同完成封神大业。

结婚流程

与意中人组队，到月合仙翁处预订婚期，预订婚期时，月合仙翁将赠送一些初级烟花给来宾凑兴。如果新人自己准备了红包，则月合仙翁会根据红包数量准备一些高级烟花，来宾燃放后可获得红包。打开红包有系统奖励。红包在商城可购买。婚期预订成功，月合仙翁会赠给你一张新婚请柬，新人可将请柬发布在世界、家族、好友等频道，宣布婚讯。婚期到，激动人心的时刻到来了。拜堂完毕，来宾们可到月合仙翁处领取初级和高级烟花进行燃放。新人预备的红包越多，则高级烟花越多，婚礼将持续30分钟，婚礼结束后，月合仙翁处未派完的烟花将折算为红包返还到新人身上。


《封神》法宝系统花园采摘人气花朵


《封神》法宝系统法宝一览


《封神》结婚游戏截图


《封神》结婚系统新郎新娘装

夫妻特权

夫妻将拥有夫妻称谓、姻缘志、夫妻技能以及红线一根，家园也会合二为一，组合为一个更大的家园。

夫妻称谓：专属于夫妻两人的称谓，称谓及颜色随婚姻等级的提升会发生改变。如果配偶为家族族长，则还可获得特殊的荣誉称谓。

姻缘志：记录夫妻资料、婚姻等级及婚姻生活的甜蜜小簿。

夫妻技能：当夫妻处于同一战斗时，有一定几率触发被动夫妻技能“情比金坚”，效果为提升夫妻防御、抗法15%。

红线：使用红线，在配偶方便的时候可以直接传送到对方身边。再次使用需要间隔一定时间。

求取姻缘鸟

单身玩家可到月合仙翁旁边的姻缘石处求取姻缘鸟。求取到姻缘鸟以后，右键点击，打开放飞界面，设置好寻偶条件以后就可以放飞了！

四、人气系统

花卉怡心，西岐四处植物茂盛，百花争艳，自有专人负责培育各种花卉。现今西岐物阜民安，有闲情时到西岐花园看看，采摘一些新鲜花朵赠予亲友，也别有一番风味。

进入花园：大于等于15级的玩家可花费一定银两找争妍（西岐696，287）进入西岐花园采摘花朵。花园有大、中、小之分，不同的花园可获得的花有一定的区别。

采摘花朵：进入对应花园后，就可以采摘花朵了。采摘过程中如果看到稀有花朵，可不要手软赶紧采摘掉，越稀有的花朵增加的亲密度越多。

赠送花朵：采到花朵后，在场景内左键选中玩家，或者在频道、好友列表中查看玩家信息，都可以弹出玩家信息界面，在该界面选择按钮“送花”，右键选中对应花朵，就可将花朵送出了。花朵送出后，对方将增加相应人气。若对方为好友，则还可增加他在你好友列表中的亲密度。如双方互为好友，则相互增加亲密度。亲密度将影响婚姻等级与结拜等级（结拜玩法尚未推出）。

除了以上4个系统，《封神》辅灵系统，结拜系统也会在公测前放出，辅灵系统能让玩家体验人物与灵兽合体战斗的创新玩法，结拜系统过程设计轻快好玩。11月24《封神》真公测，敬请期待。

网易游戏

超越期待，升仙入魔 浅析《天下3》八大门派



网易全模式3D玄幻网游《天下3》在10月19日正式开启不删档技术测试之后，很快就吸引了无数大型公会入驻，而经过几天的测试，凭借着出色的游戏画面、充满新意的游戏内容以及真实流畅的打击感，《天下3》获得了不少玩家的好评。在过去，我们曾经为玩家盘点了《天下3》的六大必玩理由，今天就让我们来看一下它的八大门派，看谁能最终获得你的芳心！

荒火教：永远的斗士

顾名思义，荒火教所崇拜的正是“圣火”，虽然外人可能并不了解这一个出于南蛮地区的教派，但荒火教始终坚持着自己眼中的正义和高傲。它是最典型的战士系门派，使用长刀和双锤，武功均以近身瞬发招数为主，拥有强大的伤害能力。

门派定位：近战型输出系狂战士与坦克的完美结合。

点评：不要以为荒火教弟子只擅长于近身搏斗，在修习火云心法之后，他们同样能够在团队中出色担任坦克的角色，如果你不喜欢站在队伍的后面等待他人的守护，那么就选择他，让你始终能够站在最前方。



荒火男

天机营：好男儿志在四方

在天机营沦陷之后，新掌门断不悔敲响了应龙战鼓从而应龙附体，开始打响收服大荒的战役。相对于荒火教崇拜强大的力量，天机营所倚靠的则是自己收集钻写的兵法武学典籍，只要学习到合适的典籍就能够发挥自己的最强实力。其绝技“了却君王天下事”更是能够当场让对手灰飞烟灭。

门派定位：可攻可守的团队移动BUFF制造机

点评：想要完胜天机营并不是简单的事情，他拥有《天下3》最让人羡慕的高防御力和高血量，和他PK完全是一项考验注意力和时间的酷刑。除此之外，他拥有强大的团队辅助能力，能够随时改变阵型，在许多Boss战中是不可或缺的力量。



天机男

翎羽山庄：穿梭于人群中的战斗精灵

传说后羿在射杀九日之后，震怒的天神帝俊因为过去曾经向老熊猫许下了誓言，不得杀害后羿而只能夺走了他的神力，并且将其贬为凡人。为此后羿隐居于山林中，成立了翎羽山庄。

由于继承了后羿的衣钵，翎羽山庄弟子擅长射箭、制作陷阱和一定的机关术，常常能够让对手在无法近身的同时就死于自己的箭羽之下，能于千里之外取人首级，是理所当然的战斗精灵。

门派定位：拥有强大机动能力的远程输出门派与陷阱大师。

点评：以精准的箭术与花样百数的陷阱见长的翎羽山庄很擅长在拉开与对手距离的同时，逐渐消耗对手的战力，因此是许多门派在PK中最为头疼的对象。



翎羽女

魍魉：挣扎于深渊的哭泣者

传说魍魉的创始人即为魍魉，身为黄帝的血脉，魍魉一直为其兄长所嫉妒，最终因此而被兄长沉入水中，但为幼时所见的黑白双蛇所救，从而确立了魍魉门派。在妖魔进军大荒世界的时候，魍魉十九代影主自爆而亡，应荒火教邀请，来到了九黎积蓄力量。作为深渊的主人，魍魉弟子的三大派系也充满了个性化——追魂剑、刺客遗篇、鬼影迷踪都能让每一个与魍魉为敌的人都不寒而栗。

门派定位：拥有色爆发力与回避力的暗杀者。

点评：魍魉弟子拥有《天下3》中最为出色的隐蔽能力，能够悄无声息地靠近对手并成功狙杀他，如果技能安排出色，那么甚至能够让对手毫无喘息余地，属于天生的杀戮大师。



魍魉女

冰心堂：仁心仁术的悬壶者

传说炎帝为了能够解救世人，尝遍百草，最终在江南成立了冰心堂，成为冰心

堂首代掌门人。作为一个在控制、治疗、毒物等领域各有涉猎的医疗门派，冰心堂并没有什么攻击性典籍，他们的典籍为《神农本草经》、《素问》、《灵枢》。作为整个大荒最受欢迎的治疗门派，冰心堂是每一方势力都急欲拉拢的对象。

门派定位：拥有《天下3》最丰富发展方向的杏林子弟。

点评：冰心堂拥有的不仅仅是治病救人的能力，他同样也能够用针将人牢牢控制住，并通过毒物杀人于无形，虽然在战场上往往充当医疗单位的冰心堂看似无害，但谁都知道绝对不能得罪他们。

奕剑听雨阁：以剑为友的隐士

奕剑听雨阁的创派祖师广成子曾经游历大荒，发现了幽都魔气的裂口，为了能够封印裂口，他将自己的玉清剑插入裂口之中，这把剑落地成塔，成功镇压住了其中的魔气，从而成为了锁妖塔，而广成子也就地收徒，成立奕剑听雨阁。在过去悠长的五百年历史之中，奕剑听雨阁留下了《玄华剑经》《玄华名剑录》《玄元剑经》等五大典籍，讲究剑技与法术的双修。

门派定位：剑技与法术双修的多面攻击手。

点评：没有任何一个职业的弟子能够像奕剑听雨阁弟子一样将武器与自身完美融为一体，凭借着手中的剑，他们能够将各种元素力量附着于武器之上，再配合各种法术，在近战和远程之间都有不俗的攻击力，甚至还能御剑飞行。

云麓仙居：失落的仙境

云麓仙居创始人为女魃，相传其在获得了天书三卷之后，帮助黄帝一举打败了风伯和雨师，并用天书三卷教授自己的弟子，甚至还自悟天成写下了天书第四卷。云麓仙居一向以闲淡、无争、相持、有为为八字法则，历代优秀弟子有入朝为官者，也有了悟了至上天道，脱离尘世的弟子。他们持有《女书》、《天书水卷》《天书风卷》《天书火卷》等典籍，能够利用自然界中的万物元素获得强大的攻击力，是大荒最为强大的法师。而其终结技无妄天火在云麓仙居弟子的手中施展出来更能发挥其更大威力。

门派定位：呼风唤雨的大法师。

点评：云麓仙居是一个很纯粹的法术门派，利用自然界的元素来进行远程攻击，无需近身就能杀戮对手，和他们在 一起组队，你的效率一定不会低。

太虚观：与天地同寿

为了协助黄帝，西王母派遣了云华夫人为其提供帮助，而云华夫人授予五个弟子以无上仙法，弟子最终成立太虚观以供奉云华夫人。

太虚观是大荒最为著名的召唤师，能够召唤出西昆仑异兽驱使作战，但同样由于其恐怖的实力，云华夫人叮嘱弟子不可召唤其中一个名为“邪影”的灵兽。但随着蚩尤与刑天的步步紧逼，太虚弟子只能放出邪影，但也因此让蚩尤与黄帝两败俱伤。在此之后，历代帝王即对太虚又爱又恨小心提防，而太虚也立下门规不可再使用邪影。在太虚掌门投效妖魔之后，太虚观受到了许多人的非议，此时掌门之子站了出来，重整了太虚观。近年来，太虚观与云麓仙居在朝堂之上一直互相排挤，并期待获得君主的信任，但常年落败，而随着云麓仙居的凋零，太虚观也获得了前所未有的机会。

门派定位：擅长控制的召唤师。

点评：太虚观是《天下3》中唯一能够召唤灵兽前来助阵的门派，除此之外还能够利用咒法控制对手。因此在PK战斗中，他能够起到重要的牵制作用。

在《天下3》的世界中，八大门派不论是历史还是现状都密不可分，而幽都妖魔入侵事件让这八大门派走向了八条截然不同的命运之路。与此同时，随着时间的流逝，他们也拥有了鲜明的门派特色和主攻方向，不管你希望能够在团队中扮演什么样的角色，相信《天下3》都能够满足你的渴求，让你找到属于自己的位置。P



冰心女



弈剑男



云麓女



太虚男

漫步者

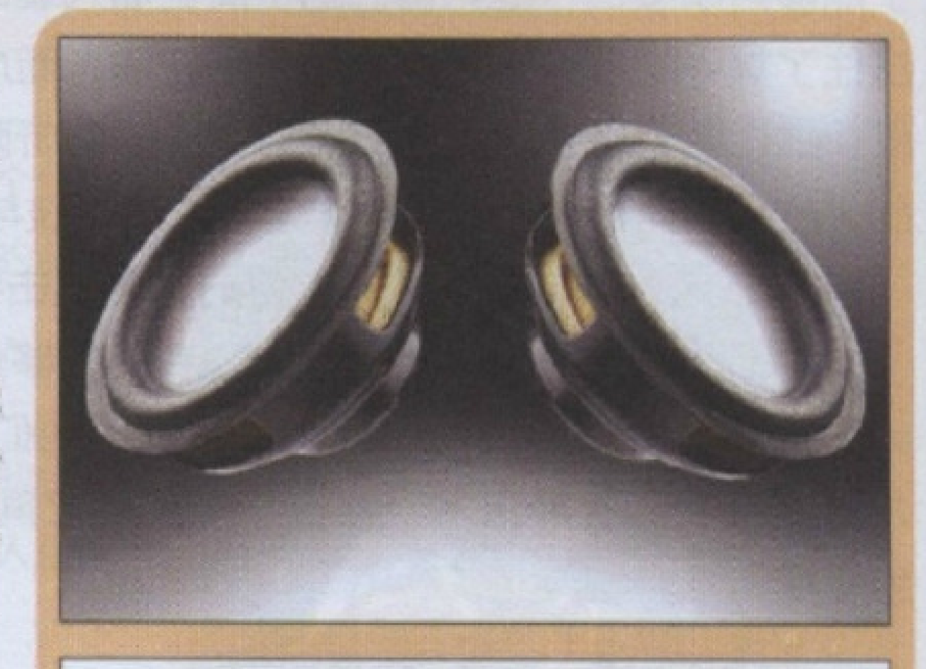
数码宠物的音响韵味
漫步者M0苹果版解析

EDIFIER漫步者

最新的苹果发布会令果粉略有失落，而随后乔布斯老爷子去世的消息更让这份失落变成了伤感。不过生活仍在继续，各类水果新品及其周边设备也将继续伴随我们，比如新近上市的漫步者M0，就是对乔帮主的另一种致敬方式。此前我们已经详细介绍了这款产品苹果支持功能，那么这个灵气十足的数码宠物，在最为核心的音质上又有着怎样的表现呢？

关键词一：全新单元

漫步者对于微型音箱有着深厚积淀，此前的M2就凭借卓越的音质赢得广大爱好者乃至发烧友的高度肯定，M0苹果版则采用了全新的1.5英寸全频带铝振膜扬声器，保持着漫步者一贯的音质水准。



关键词二：360°音场

M0苹果版将扬声器巧妙设置在闹铃的"耳朵"部位，与音箱整体完美融合，毫无突兀之感。当然，这个耳朵也大有玄机，在"耳朵"下部有一个反射锥，与全频带单元的振膜相对，盆锥配合组成360度立体声扬声器系统，家居环境下随意摆放，均可实现全范围收听。



关键词三：钕铁硼磁体

对于这款现代工艺打造的数码宠物，漫步者用料同样充足。在钕铁硼磁体价格节节攀升的情况下依旧采用这一高性能磁体，它的加入，在让单元更加小巧的同时，还会大大提升单位体积内的磁密度，增强对音圈的控制力，显著提升了扬声器的瞬态性能。

关键词四：更强电路

虽然与M0pro造型基本一致，但漫步者M0苹果版并非简单沿袭前作，除针对苹果产品特殊配置外，内部电路也进行全新设计，比如具备音调功能的音量控制器件，比如性能更为出色的TDA7491P芯片，这颗D类功放芯片标称功率达到2×10W，大功率输出带来更优秀的控制力，也带来更大的声压。

关键词五：E.I.L.C.

M0苹果版还集成了此前漫步者M系列众多高端产品所应用的专利E.I.L.C.设计（漫步者智能响度控制），有效弥补了微型音箱单元中低音的不足，并对部分高音略微修正一番，低频下潜更深，这也是漫步者首次在微型音箱上应用此项技术。



漫步者M0家族以其复古闹钟造型在市场上有着极高的辨识度，也得到消费者的广泛青睐，不过虽是可玩性十足的数码宠物，漫步者也并未忽视其作为音箱最核心的部分——音质，经过全新的设计与调校之后，M0苹果版听感更为出色，中频浑厚，低频的量感也有明显加强，颇有音响的韵味，真正做到有声有色，让苹果传递的声音更好听。





汇众教育

职业培训“给力”就业



大学生就业竞争激烈已经成为一个不得不面对的严峻社会问题，而另一方面，大学生择业、就业的观念也在新的内外环境下，发生了深刻的变化。求职者渴望发展平台，用人单位难寻适合人才，这中间缺少了什么？有教育专家指出，大学生就业难，是一个结构性的深层矛盾。不是企业不需要人，而是很多企业找不到可用的人才，这种人才是一到企业就能用，一用就能为企业创造价值。

去年初，学信息技术专业的毕业生王磊就遭遇了好几次“吃闭门羹”的尴尬，大学本科四年，学过的课程繁多也成绩优秀，但找工作时却发现自己所学的和企业需要的完全是两码事。现在，王磊已经就职于一家业内知名的游戏公司，任职3D编程，他说：“我的月薪比同一届的同学要高1000元左右”，而他的就业加分项就是参加了一个为期半年的职业短训。

原来去年7月，奔波了几次都没有回音后，王磊决定再学习一些与工作需求挂钩的专业知识，便参加了汇众教育针对大学生回炉再培训的计划，学习3D编程。“游戏行业薪水不错，发展前景挺好，我本身也喜欢这行。”这样，经过半年的学习、实践和项目的练手，王磊掌握到了在游戏公司能直接上手的技能，也顺利找到了一个薪水不错的工作。“这些培训费，我4个月的工资就可以收回了。最主要的是能够学以致用了。”


学生作品——为舞独尊

类似王磊这样走出校门却满足不了岗位专业要求的情况不在少数。“早在前两年，我们就发现了大学生因为就业难，或是希望有一个不错的起薪而来我们这儿‘回炉’再学习。尤其从去年开始，这种情况更加集中，因此我们开辟了专门针对大学生再培训的班级。”汇众教育北京公主坟（游戏）校区的一位负责人说道：“现在我们总部已经推出了一个系统的大学生就业保障计划，其中很重要的一点，就是开辟了八大专业课程体系，包括2D网游程序开发、flash动画制作、3G手机游戏美术设计等等，都是目前企业迫切需求的，甚至课程还没开，一些学员就被一些知名企业所预定。”


学生作品——战场

一家游戏动漫企业老总对于业内的人才发展现状分析说：“现在企业用人的成本很高，因为很多大学生在毕业时并没有为工作做好准备，需要‘重新加工’。一般一个大学毕业生从进入企业到最后能独立完成任务，都需要半年左右的培训期。不论是工作岗位上的业务培训或是特意抽出时间的系统培训，对企业来说是一个比较大的负担。”



学生作品——战士

而通过专门的职业培训，大学生到企业后就可以直接上手。对此，分析人士认为，如何针对企业实际需求培养学员的技能和操作能力，正是职业培训的强项，大学生就业难对于职业教育来说，也正是一个商机。

同样是参加职业培训，市场上一些人才更为紧缺、发展前景不错的专业更为大学生所青睐，游戏动漫就是热门专业之一。据统计，2010年中国网络游戏市场规模合计349亿元，预计未来3年年均复合增长率将超过20%。由于游戏动漫产业属于创意产业、人力密集型产业和真正的低碳绿色产业，加上可以带动图书、文具、玩具、服装、旅游等上下游产业，因此前景广阔。但目前我国的动漫产业尚处于发展初期，动漫企业普遍存在“弱、小、散、差”，以及缺乏原创和知名品牌的状况，而这些问题的核心，是缺少一定数量和质量的各类专业人才。

除了游戏动漫之外，网络营销等专业也被大学生所看好。一时间，职业培训因为大学生这一大军的加入，十分火爆。业内专家指出：“大学生与其等社会来关照，不如自己主动寻找有效解决之道。但从长远来看，如何让学校教育和企业需求有效结合，如何创新发展职业教育，则是一个根本性问题。”

汇众教育北京公主坟（游戏）校区　网址：http://gzf.gamfe.com

头牌新闻

“游戏风云”G联赛2011第二赛季线下总决赛落幕

■本刊记者 bluesky

2011年10月15、16日，上海文广互动电视有限公司（SiTV）“游戏风云”频道主办的G联赛2011第二赛季线下总决赛在上海黄浦江畔东方明珠电视塔下展开巅峰对决。

首日《魔兽争霸Ⅲ》决赛中中国选手Infi在先失一局的情况下以3：2逆转来自韩国的选手Remind拿下冠军，赢得5万元人民币奖金；《星际争霸Ⅱ》比赛中来自韩国的选手Lyn以3：0横扫中国选手LoveCD获得冠军并赢取15万元人民币奖金。次日DotA项目总决赛在DK与WE两支中国战队间举行，最终DK战队凭借更好的配合及发挥以3：1的总比分获得冠军并赢取15万元人民币奖金。



Infi获得《魔兽争霸Ⅲ》冠军及5万元人民币奖金

G联赛自2007年创办以来一直致力于将公益性与竞技比赛相结合，提倡“绿色游戏、和谐生活”的游戏理念，引导青年适度游戏、健康游戏。借着此次总决赛的东风，“游戏风云”邀请了身患肌肉萎缩症的夏俊豪小朋友来到总决赛现场观摩比赛并与现场观众互动，鼓励他快乐地生活下去。

随着在东方明珠下举办的第二赛季的落幕，G联赛也宣布将举办2011第三赛季，并将于2012年一月份举办第三赛季线下决赛。据悉，第三赛季在参赛方式和奖金方面都将作出调整，第二赛季的冠亚军将直接晋级第三赛季线下总决赛。另外每个项目还将有4个邀请名额和4个预选赛名额，DotA项目的冠军奖金将提升至20万元人民币，而《星际争霸Ⅱ》项目的冠军奖金则将会有所减少。P

晶合新作

联众《扑克世界》亮相

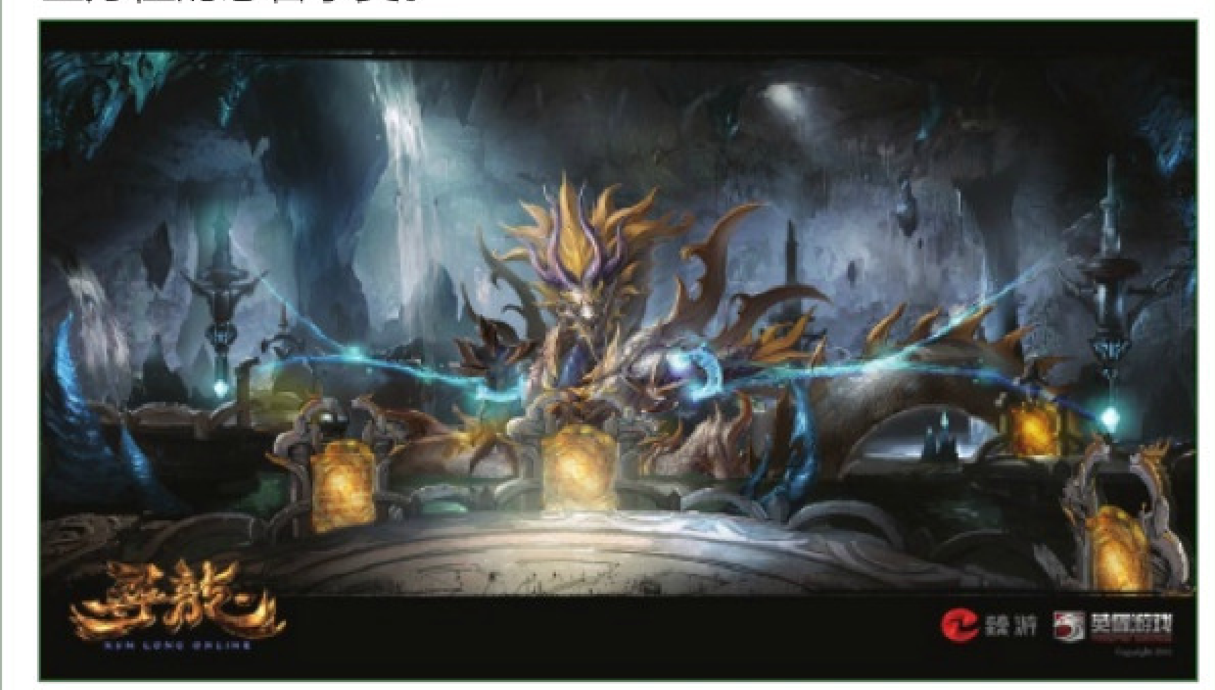
2011年10月10日，北京联众公司在五洲皇冠大酒店召开新闻发布会，举行联众《扑克世界》上线发布仪式，并宣布华人POKER大师David Chiu代言此款产品。联众此次推出《扑克世界》平台，希望凭借联众多年专业棋牌游戏经验为国内用户打造专业的扑克竞技平台并提供一种国际化、专业化和竞技化的全新感受。



世界扑克锦标赛（WSOP）冠军David Chiu与联众游戏董事长在现场进行签约代言仪式

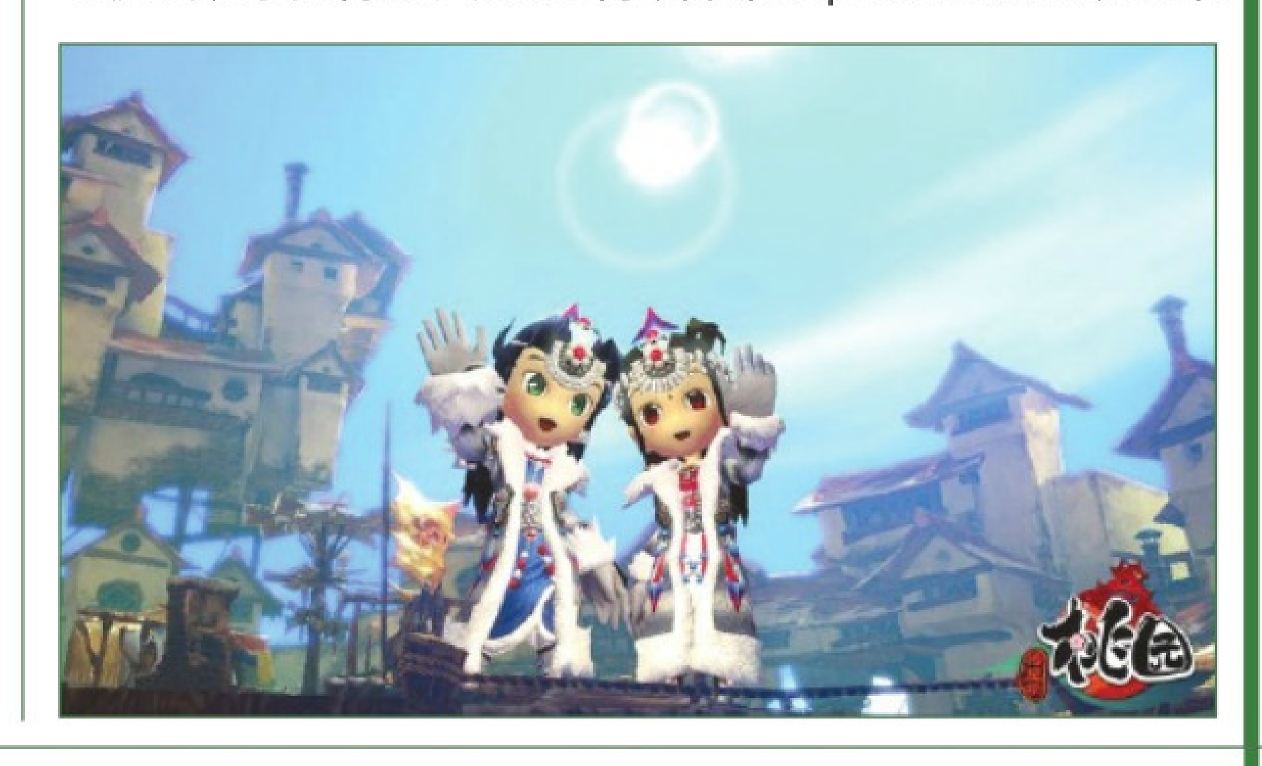
臻游网络《寻龙》发布

近日上海臻游网络科技有限公司对外宣布其研发的MMORPG《寻龙》正式运营。《寻龙》由臻游网络与英佩游戏联合研发，并由臻游网络运营。据悉，这款游戏采用最新版“虚幻引擎3”开发，画面达到了目前国产网络游戏的较高水准。宏伟的游戏场景、精致的人物细节刻画、华丽的技能特效，让玩家能够充分感受游戏所带来的魅力。同时，唯美的音乐、真实的场景音效也会带给玩家全方位的感官享受。



虚幻引擎3新作《桃园》公布

由上海冰动娱乐使用虚幻引擎3制作的首款Q版即时回合制网游于近日公布。游戏的稳定性和画面的表现力获得了游戏玩家的肯定。虚幻引擎开发商Epic Games及显卡



厂商NVIDIA也对游戏的整体效果表示赞赏。《桃园》在以“逼真”为卖点的引擎上制作Q版游戏是一个比较大胆的创新，其最终效果也有待公测后玩家们的评论。

晶合热点

2011北京国际动漫周竞游ECL全球电子竞技精英赛开幕

2011年10月20日，第十二届世界漫画大会暨2011北京国际动漫周竞游ECL全球电子竞技精英赛在中国电竞馆举行开幕式。本次赛事安排了《魔兽争霸Ⅲ》《实况足球》《反恐精英》和DotA一共4个比赛项目，来自国内外的多支职业与半职业选手队伍将在5天的时间内围绕冠军荣誉展开激烈角逐。值得关注的是，参与本次比赛的队伍除了在一般电子竞技赛事中常见的男性选手团队之外，女子DotA战队EVE的闪亮登场更是吸引了众多观众的目光。


比赛选手代表宣誓

广州希力携手桂林力港打造绿色休闲网游平台

在网络游戏大行其道的年代，大型游戏机企业也逐步转型，开发健康绿色的游戏产品，向更加健康阳光的网游领域尝试，广州市希力电子科技有限公司正是这个行业的排头兵。2007年4月，广州希力被中国软件行业协会游戏软件分会确定为“中国动漫游戏研发基地”，其研发的《连连看》《希力指多星》《开心飞球》《抓青蛙》等八款游戏软件产品分别获得了2006～2009年度中国游戏行业的最高奖项“金手指”奖。桂林力港网络于2009年2月正式成立，成为广西壮族自治区第一家获得文化部《互联网文化经营许可证》资质的网络游戏开发经营企业，并且还被广西壮族自治区命名为动漫骨干企业。同年5月力港网络旗下的“老K游戏”平台正式上线测试，这是力港自主研发的一款集休闲、娱乐、益智、竞技为一体的网络游戏平台，平台游戏内容丰富，娱乐性强。2010年11月，《捕鱼达人》网络版《深海狩猎》开放内测，此后又分别推出了《捕鱼达人》单机版和手游版，在行业内引起巨大影响。此次广州希力战略投资桂林力港网络科技有限公司，一方面代表着希力对进军网络动漫游戏产品宿愿，另一方面也希望透过力港网络这个窗口，将广州希力建设成一个拥有整合跨平台运作能力的动漫游戏企业。


广州希力与桂林力港达成战略合作，并在北京国际饭店会议中心举办了发布会

《剑侠情缘网络版2》开启六周年庆典

为迎接《剑侠情缘网络版2》六周年庆典，游戏收费区10月20日开放“风雨六载”双线服务器一组，同时本服开服后35天内完全免费。新服开启后第7天（10月27日）中午12点游戏中位列“综合十大高手”排行榜的玩家将获得进一步奖励。另外10月20日15时至11月16日23时活动期间，玩家在新服建立的角色除获得新手包外还将额外获得一个“风雨六载大礼包”。更多活动信息详见游戏官网http://jx2.xoyo.com/。



第一届FOX“纳新杯”完美落幕

10月12日，东北林业大学FOX战队的“纳新杯”邀请赛在哈尔滨盛捷网络会馆正式落下帷幕。此次由哈尔滨盛捷网络会馆赞助、FOX战队组织的比赛主要面向东北林业大学的大一学生展开。此次比赛充分展现了DotA在中国的普及程度。而作为一群普通的大学生却对DotA有深刻的理解，让人们看到了中国DotA未来的希望。



FOX战队新老队员全家福

EA宣布FIFA 12英国销量打破预定记录

“FIFA 12刚上市数周。我们就打破了预定记录和销售记录。”EA欧洲区副总裁Keith Ramsdale在EA欧洲区冬季发布会上说道。“如果你比较5年前，PES与FIFA的较量，其英国区的PES是超过FIFA的。这次的FIFA 12我们反胜了PES系列，还是25倍。”FIFA 12 9月底正式发售，首周销量为320万套，登顶英国销量排行榜。另一方面的PES 2012，只位列上周销量榜第5位，这也是PES系列首次未进入销量第一位。

晶合快评

从两个重量级人物的死谈起

■晶合实验室 生铁

在写这期快评的时候，正好之前有两位举足轻重的人物离开了这个世界。一个是乔布斯，一个是卡扎菲。

我相信两个人的离去都带给人们不同的震撼和内心深处的涟漪。

乔布斯安静地在病榻上离去，此前身体缓慢地被癌细胞吞噬。而卡扎菲则在经历了数月的焦虑与痛苦后，从一个混凝土管道里被揪了出来，之后在一片混乱中遭受殴打和枪击身亡。

两个人也都可算是死得其所。乔布斯虽然早在今年初就辞去了苹果CEO的职务，但他一直为苹果公司——或者我们不如说为他的梦想，工作到了最后一刻，这是他的才华所带来的职责。而卡扎菲作为一个政治家，一个曾经的革命家，和一个事实上的独裁者，倒在了他投身的斗争之中。如果说他是一个独裁者，乔布斯又何尝不是一个自己领域中的独裁者？只是前者的独裁毁灭了一个政权，而后者的独裁挽救了一个企业。



沉默的搜寻者生铁

有人对乔布斯的去世引起的世界性轰动效应感到不以为然，认为正在流行的和正在风头上的东西（或人）一旦突然陨落，其价值通常会被高估，情感因素会占很大的比重。确实，乔布斯可能比不上发明计算机的人，比不上汽车的发明者，甚至比不上尼龙、水龙头和拉链的发明者。我承认这一点，但因为他所在的领域是更为显性的，所以他可以成为一个符号。因为他设计的产品更多地关联着人们最迫切最直观的需求，并将这种需求变得优雅，而使更多的人感到贴心。

每天早晨，当我关掉手机闹铃时，看到那个“再睡一会儿”的按键，我就会想到，这每一个贴心的设计背后，隐藏着多少设计者的考量——为什么“关闭闹铃”的键要设计成一个滑键而“再睡一会儿”被设计成一个按键？一定有很多聪明人针对iPhone提出了很多的方案，而乔布斯选择了最恰当的一个。

一个天才，能体谅整个人类需求的人，他在生活中，必定不是一个能体谅身边人感受的人。一个革命者对家庭的付出，也一定是零分。

我们应该回到游戏的话题上。在游戏当中，我个人认为最富有人性化设计的操作界面，就是《模拟人生》的界面。任何一个复杂的游戏，都可以有如此简单的界面。当然，任何一个核心玩家也可以认为，《模拟人生》的设计和苹果的产品一样，显得过于“娘炮”。但任何核心玩家也没有权力把电子游戏最精彩的体验和感受，仅仅存留在少数人的心中。

这就是为什么尽管我不太玩《魔兽世界》，但仍然尊敬《魔兽世界》；这就是为什么尽管我个人觉得苹果产品简单实用却并不让我感到多么喜欢，但我仍然尊敬乔布斯；这就是为什么我并不爱玩《模拟人生》，但我仍要向所有没玩过游戏的人推荐这款游戏。

在游戏领域里，像乔氏苹果产品这样的令人肃然起敬的产品还有很多。比如著名的POPCAP公司的《祖玛》和《植物大战僵尸》。它们的入手是如此低端，任何轻视游戏、不爱玩游戏、对游戏有误解的人都可以高傲地在这两款游戏面前点几下鼠标，然后却被这两款如此谦卑的游戏所俘虏，无需我们这些爱游戏的人费尽口舌的去推荐、去教别人怎么玩。

几天前，我和一个初中男生聊天。他是一个军事历史迷，但在交流中，我发现每日投身于紧张学习中的他，连策略游戏和战棋游戏的名字都没听说过。他所知道的战争类型游戏，仍停留在童年时代对那几款即时战略游戏的回忆中。当我和他聊起《钢铁雄心》（Heart Of Iron）这款游戏时，他对该游戏试充满了无限的渴望和遐想。在聊天的过程中他两次问起我，如果在寒假里他有4天的休假时间的话，能把自己统治的区域扩展到哪些国家。想想看，学生真是非常不容易的。

谈到游戏的类型，我曾有一个想法，想统计一下历史上不同游戏主机上推出的游戏类型的总数，作一个比例图，以期将不同类型游戏的进化过程和此消彼长进行一个比较。但首先我无法得到这个准确的统计数据。即使得到了，也还存在一个问题，那就是我还需要引入一组数据，那就是销量，才能将这个比较做到完善。但这更是一个无法完成的任务。很多不太知名的游戏的销量恐怕连开发公司自己也无法提供了。

不同的主机平台如何改变了人们对游戏的品味？显示技术的发展把什么类型的游戏推向了前台？这些都将是非常有趣的一种比较。正如我们所知道的，原本FPS游戏在亚洲国家属于并不主流的游戏类型，但现在由于技术的发展以及欧美开发公司的强势，使FPS几乎成为了一种最主流的、在全球销量最大的游戏类型。尽管我个人非常瞧不起《使命的召唤》这个系列的游戏，但我无法否认，它为FPS的普及所作出的贡献有多大。

写到这里，看起来我又要向“乔布斯的贡献”的话题作呼应了。

但似乎又有无限的话说不出来。总之，注意你的健康，尽可能地享受你能得到的生活，和游戏。P

漫画作者：suns

英雄后传

——讲述“后英雄无敌”时代的故事

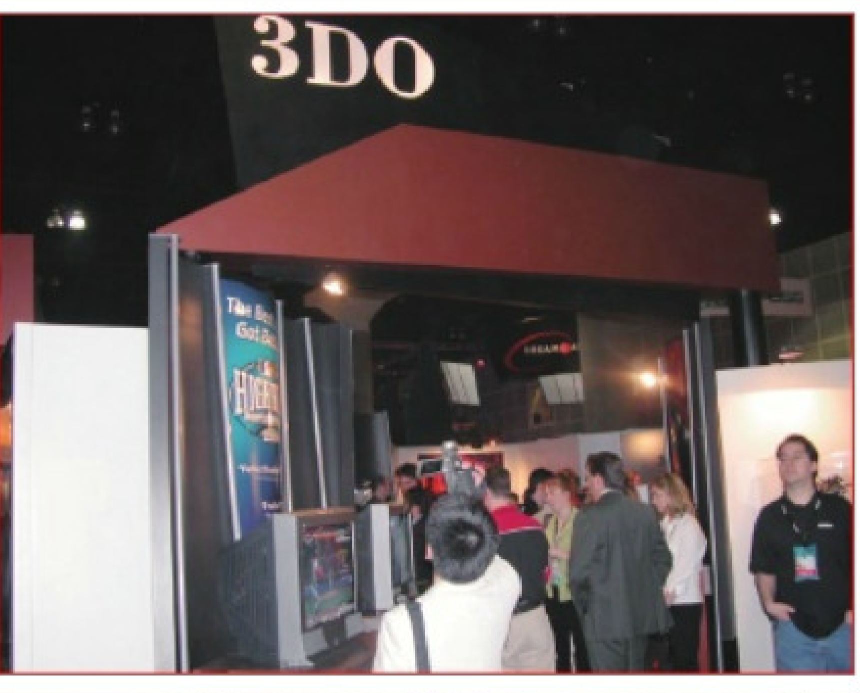
■湖南 Dawn



一个品牌能流行5年，叫热门话题；能流行10年，叫时代符号；能穿越20年，甚至梅开二度，叫传奇。正如《全面战争——拿破仑》中法皇所宣称的：“My enemies are many，my equals are none。”《英雄无敌》这个老而弥坚的战棋游戏系列一直被模仿，从未被超越，甚至“忍看朋辈成新鬼”——同时代的牛蛙、西木连同其代表作都逐一陨落，因此我们要感谢同样的开拓者New World Computing和发行商3DO，也要感谢续写传奇的育碧及其制作组。

死亡阴影

当成品终于被送去压盘后，Greg Fulton在《魔法门之英雄无敌Ⅲ——埃拉西亚的光复》的开发日志中不无兴奋地写道：“当一件事全部结束之后，你会忽略过程中的困难，接着再做一次这样的事直到完全结束。”但是，他的下一个战场已经转移到了西木的《命令与征服——变节者》（Command & Conquer: Renegade）而不是2001年9月匆忙发售的《英雄无敌Ⅳ》。令人惊诧的是，参与续作开发的程序员竟然仅有2人，其中还有一名要兼顾《魔法门传奇》，由此可见此时NWC及其东家3DO的财政状况是何等窘迫。1996年，NWC创始人乔·万·坎赫姆（Jon Van Caneghem）怀着一股聚精会神做游戏的执念，将一心一意搞发行的责任移交给新东家3DO，收购价是1300万美元。作为NWC的首席制作人和有着近20年资历的最高元老，直到小组解散前夕，他仍认为“我从不后悔出售NWC，因为我需要专心做游戏”。和大多数技术天才一样，乔老爷显然对市场营销之类既不擅长也不热衷。




左上图：4代的美工师傅估计也人手不够，“自然”势力的建筑物摆放就跟摆摊一样自然

左下图：《末日之刃》中被取消的机械族风格与魔法大陆过于违和

右上图：2003年5月15日，3DO最后一次参展E3

右下图：这就是“3DO用当时的生产力和科技去做一个超越时代的游戏主机”——Real 3DO

到底是什么拖垮了NWC？是褒贬不一的《英雄无敌Ⅳ》吗？事实上，NWC寄人篱下的景况就像王小二过年一样，它在鼎盛时期尚有超过100人的职工，现在却只能调配可怜的人手来开发《英雄无敌》的正统续作，以至于没有足够的程序员、测试员和时间来让Bug不那么多、AI不那么弱。这就要问责制定战略计划的3DO，并不是品质不佳的《英雄无敌Ⅳ》拖垮了3DO，而是3DO的愚蠢战略让其陷入经营危机。2000年，3DO的股票一度跌破0.71美元，纳斯达克股权收益显示，公司净亏损达2360万美元。

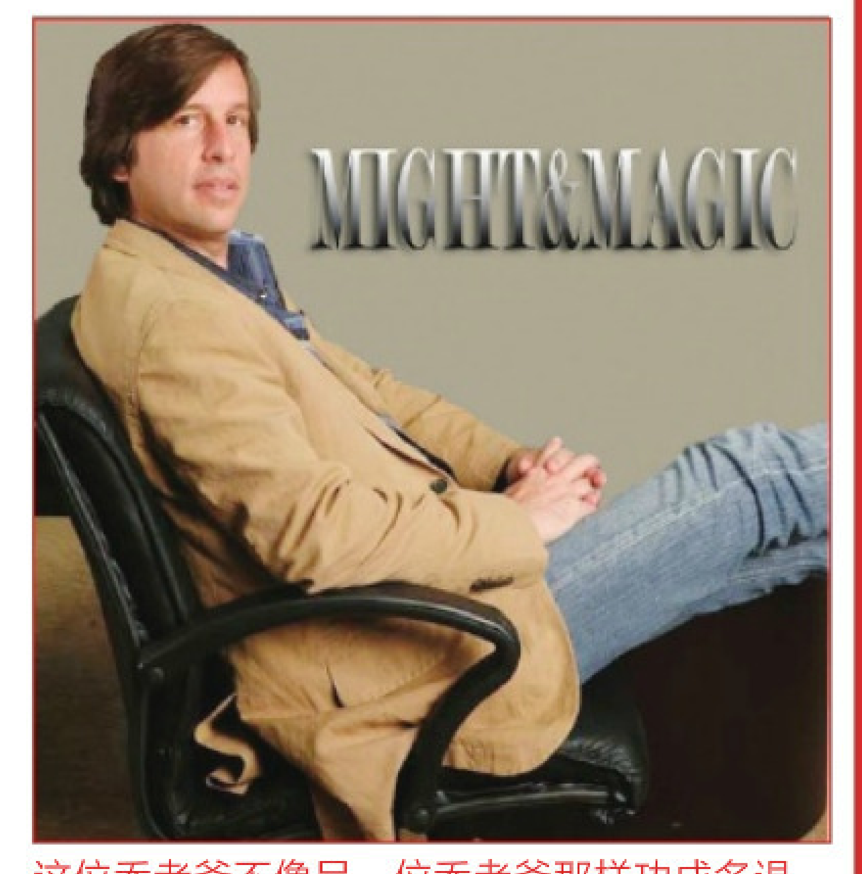
2001年，美国爆发“9·11”恐怖袭击事件，也波及了整个游戏投资市场，即使3DO加大了家用机平台作品的开发力度，也无法扭转后继无力的颓势。3DO资金链断裂， NWC被迫在短时间内做出更多的产品，炒冷饭赚快钱之外，被视为救命稻草的《魔法门Ⅸ——命运之书》和《英雄无敌Ⅳ》却得不到更多的经费支持，成了压死驴子的最后一根稻草。

众所周知，兵败主机之争是3DO衰落的肇始。1982年，离开苹果公司的特里普·霍金斯（Trip Hawkins）和大学同学宾·戈登（Bing Gordon）创建了EA公司。旁观了世嘉MS对任天堂FC、世嘉MD对任天堂SFC两场主机大战，1992年，由特里普发起，松下电器的母公司Matsushita、美国电报电话公司（AT&T）、时代华纳、美国环球影业公司以及EA等共同出资，成立3DO公司，特里普担任CEO。风云际会，他们的同一个梦想就是，“用超越时代的游戏主机Real-3DO搭配超越时代的概念游戏来横扫其他主机”。

这台游戏主机看似笨重的录像机，连按钮都与录像机差不多，并且它确实在CG动画和电影的播放效果上性能卓绝，有着多达2000万的发色数，而贯彻这一理念的概念游戏就是“鬼才”饭野贤治的处子秀《D之食卓》，奈何叫好不叫座。同时期，雪乐山（Sierra）发行了耗资数百万美元制作的7CD冒险游戏《幽魂》（Phantasmagoria），一个月卖出100万份。然而并不是每个如此反人类的“播片游戏”都能一直成功下去，当时的业界潮流从“电影化游戏”转向了“3D化”。同时，初涉主机领域的松下可能不明白，主机的赢利面不能放在硬件上（任天堂笑了……），它将主机错误地定价为一般消费者难以承受的699美元或78000日元，同年年末，世嘉“土星”和索尼PS的售价仅为Real-3DO的一半多一点，它们冷笑着把Real-3DO赶下了32位主机的舞台。1995年，梦想破灭的3DO硬件市场崩盘，大幅裁员150人，在一年内几乎抛售所有硬件部门，退回去老老实实做第三方游戏公司。

因而，这个逻辑链条是这样的：Real-3DO市场失利→3DO资金链断裂→咬牙收购几家制作组开发新作品弥补亏损→急功近利的发行商给了NWC等几家制作组一个紧迫的工期→大胆或说失准的革新（例如《英雄无敌Ⅳ》的后期战斗基本是英雄互殴）致使作品口碑和销量都不尽如人意→歉收→恶性循环，而有爱的3DO粉丝在链条最前面加上了“超前的概念被落后的硬件所束缚住”这一环。

2002年10月开始，霍金斯向公司提供了总计约为1200万美元的援助性贷款，却没能扼止住财政状况的进一步恶化。在资料片《极速风暴》发行之后，3DO公司开始考虑卖公司了，私下交易



这位乔老爷不像另一位乔老爷那样功成名退，很多NWC的成员后来加入了EA，他则加入了NCSoft，欧美著名制作人养老的地方

却又失败了。多线作品口碑和财政收入的双输，就像科尔格的寒冰神剑和格鲁的末日之刃碰撞在一起，触发了3DO和NWC自身的“大灾变”。2003年5月13日，难以为继的3DO宣布将在7月份裁员1/3以上，同时收购其他公司来积聚资本，挽救跌至谷底的3DO。在两星期后，2003年5月28日，也就是在《疾风战场》后发行不久，3DO无奈向法院申请破产。6月6日，法庭宣布3DO必须拍卖资产抵债。3天后，3DO在纳斯达克被停权。就在这之前不久的E3展会上，3DO的新市场经理Rick Reynolds还说：“这回3DO不会再催逼NWC了，由乔来掌控进度。现在他其实比霍金斯还着急呢。”因为乔觉得“4代失败了，是我欠着玩家的”。他开始泡在制作组里，不再去开赛车玩了。无奈大限已至，8月14日，拍卖开始。

玩盗版《英雄无敌Ⅱ——延续的战争》的同学一定还记得游戏开始时摸黑“选选选选选选选择你的国王”，玩正版的同学一定还记得那段时期一直是育碧（上海）在做《魔法门》6代和7代以及《英雄无敌》1至3代的简体中文版代理。同样与NWC于1986年出生，育碧的发展之路却如坂上之云稳中有升，他们和3DO本就有着良好的合作关系，很早就开始关注“魔法门”及“英雄无敌”系列，从一丝不苟的本土化工作这一点就可以看出：除了严谨的汉化和校对工作，育碧（上海）还邀请上海电影制片厂的倪康、陈兆雄、王玮、张欢4位资深配音老师参与《英雄无敌Ⅱ》及其资料片《忠诚的代价》配音。因此，我们绝不会认为育碧以130万美元取得“魔法门”及“英雄无敌”系列版权是捡了个大便宜，虽然做游戏不是做慈善，但比起竞标对手Eidos和Turbine Entertainment来，育碧更有资格为英雄们续存香火，育碧就像浩劫之日及时出现的传奇术士马格努斯，用时空法杖开启了一道传送门。

东方部落

NWC并非在制作完《英雄无敌Ⅳ》后就突然死亡，2003年上半年3DO还未破产的时候，心有不甘的乔老爷还带着旧班子准备在《英雄无敌Ⅴ》中深化改革。据受邀访问NWC的网友









左上图：接盘的Nival Interactive认为首要工作就是抽取出《英雄无敌》的气质，对圣堂势力而言，那就是亚瑟王时期的武装骑士、西班牙宗教法庭时期的政治氛围，还有维多利亚时期的女王万岁

左下图：Nival Interactive就是做这个《巫师之怒》起家的，这位爷们好清秀

右上图：《英雄无敌Ⅴ》的一个不足之处是地图偏小偏少

右下图：Tim Lang是《魔法门Ⅸ》的首席设计师，他对NWC晚期的乔老爷的印象是“我们每周要工作80多个小时，双休日没了，加班费也没了。乔却几乎没在办公室里出现过，这让我们很沮丧。”

“UndeadHalfOrc”所述，游戏中有6个阵营，包括圣堂（Haven）、塔楼（Tower）、亡灵（Necropolis）、妖精（Fairy）、神话族（Mythic）以及一个英雄和兵种全都是爬行动物的蜥蜴族（Lizard），这是3代中沼泽势力的概念延伸，包括有手有脚的蜥蜴人弓箭手、没手有脚的九头龙和四肢着地的龙。另外，Tracy Iwata绘制的兵种设定图中出现了麒麟，而且比《英雄无敌Ⅵ》瀛洲势力的“麒麟”更接近中国瑞兽的传统形象。根据早期策划案，魔法系统沿用4代的阵营——学派的设计，但在整体上游戏将更趋向于4代，但英雄的培养和升级系统需要重新设计，削弱英雄，让情节更加精炼紧凑，将《英雄无敌》从RPG的歧路上带回招兵买马的战略正道。

后来我们知道，和乔老爷壮志未酬的还有Tim Lang，《魔法门Ⅸ》的首席设计师，后来的Nival Inc.美国制作组的首席设计师，他琢磨的是《魔法门Ⅹ》的剧情：成为抵抗军首领的尼古拉斯·铁拳、苏醒并将重建恩洛斯的古代科学家、和神秘生物Sheltem（《魔法门》1至4代的反派Boss）合作的大反派阿基贝尔德，如果这些老面孔的回归得以实现，必将牢牢攫住忠实玩家的心。



NWC版《英雄无敌Ⅴ》的设定图，除了小妖精，其他生物的膝关节都是反的



用一个成语来形容NWC版的“蜥蜴”阵营，这就叫“龙生九子，各有不同”



对于育碧为何要努力竞夺“魔法门”及“英雄无敌”的版权，一种说法是它们是育碧打入魔幻游戏市场的通行证，便于迅速建立群众基础

然而，育碧开启的传送门通往一个崭新的世界，剧情上再也不关Axeoth的什么事。育碧版的《英雄无敌Ⅴ》重新定义了一个“亚山”（Ashan）世界，采用七龙纪元的新历史被玩家称为区别于“旧世界”的Ubi Continuity，新制作人Fabrice Cambounet在接受采访时被问到这个NWC的遗产是否影响了正在开发中的育碧版《英雄无敌Ⅴ》，他闪烁其词：“3DO破产之前的工作还没有进行评估。”当“评估完成后”，玩家发现继承下来的或许仅仅是将塔楼势力的地理环境移到沙漠中来。同样，继承自NWC的《魔法门》与《英雄无敌》新作交互联动的开发理念，新《魔法门》必然不会再和旧世界存在交集。

当年花75万美元买走《玩具兵大战》版权的Crave公司并没有让这个品牌有多大起色，而就像当年《古墓丽影》开发权易手一样，也有不少玩家对《英雄无敌》的血统更迭充满忧虑，更何况新教父是俄罗斯制作组Nival Interactive，这些“喝着伏特加做游戏”的罗刹蛮子能行吗？

平心而论，俄罗斯的游戏产业化之路可谓一步一个脚印。数值和细节正是Nival Interactive的拿手好戏，他们本就有着丰富的策略游戏的开发经验。1998年，Nival Interactive的处子作ARPG《巫师之怒》（Rage of Mages）赢得了业界“不过不失”的评价。1年之后，续作推出，在魔法系统上大幅革新，采用开放式结局，并且针对玩家的抱怨进行改良，续作的进步非常明显。2001年和2003年，制作组陆续推出两作《苍穹霸主》（Etherlords），这款游戏就好比打牌的《魔法风云会》（Magic the Gathering）遇上了打仗的《英雄无敌》，总数超过300以上的牌组代表了不同的法术符文（Rune），玩家需要合理搭配利用“天地灵气”（Ether）来召唤生物或施展法术与其他巫师作战。在魔法世界中徜徉5年后，制作组又转向了热兵器和机械化题材。2003年的《闪电战》（Blitzkrieg）曾被个别不负责的国内媒体报道为《突袭3》，因为不论从题材背景上还是细节体现上都灌注了CDV的“突袭”精神：士兵能挖战壕，没装履带的车辆无法穿越沼泽，战场上所有的建筑物皆可被破坏，而且破坏效果不尽相同。在随后的两作《寂静风暴》（Silent Storm）和《锤子与镰刀》（Hammer & Sickle）中，因为把建筑物的主要支撑物都破坏掉后，它会遵循物理规律轰然倒塌，拆房子成了家常便饭，同时每个物品都有穿透等级，于是也就存在“跳弹”这种逆天的设定。怎么样？想到前一阵子大热的乌克兰制作组Best Way开发的《战争之人——突击小队》（Men of War: Assault Squad）没？东欧阵营果然气脉相通。

正当Nival Interactive准备回归《巫师之怒》时，一个来自育碧的光荣使命（或许他们自己并不觉得）横插进来，打断了制作网游的既定计划。他们接受了制作《英雄无敌Ⅴ》的挑战，愈发波澜壮阔的《巫师之怒网络版》将非常考验更宏观格局下的数值平衡，他们的数值策划正好借此进一步熟悉和掌握这项技能，同时育碧也派出了有商业与金融学博士学历、以开发经济模拟类游戏见长的Fabrice Cambounet担任制作人，他也曾负责DC版的《英雄无敌Ⅲ》移植工作，这位制作人笑称其实是Nival Interactive“吵着闹着讨活干的”。

西风东渐，英雄无敌的新篇章即将由来自东方国度的制作组来揭开。值得一提的是，在2005年的Chinajoy上，中国网龙制作组也与育碧正式对外宣布研发《英雄无敌Online》的计划。

命运之锤

2003年10月，育碧启动新作的前期准备工作。2004年5月末，俄国网站Heroic Corner在Nival Interactive的FTP中搜到一些概念图。2005年3月育碧正式对外公布《英雄无敌Ⅴ》，宣布将创造全新的世界。除了标题和兵种名称，除了从3代开始的以某女王为中心的情节惯例（从凯瑟琳到伊梅丽亚·夜港到伊莎贝拉），新作已没有多少旧作的印记。当被问及为何重新创世纪时，后来成为6代的制作人Erwan Le Breton那时还是内容总监，在接受采访时他说：“我们都对NWC创造的那个世界满怀崇敬，不过比起反复修补旧世界来，我们更愿意仅仅从中汲取‘英雄无敌’的灵魂。”

在官方辞令般的套话之后，他给出了3点原因，一个是NWC自己本就喜欢推翻重来，“从Varn打到Cron，从


《英雄无敌Ⅴ》的彩蛋：一辆从《闪电战》中穿越而来的坦克，意思是此路不通



历代“魔法门”的世界地图，最下面一张是5代制作初期泄露出来的亚山地图，因为出现了“失落的帕拉德拉王国”（4代），玩家猜测亚山世界将是Axeoth世界的延伸，后被修改移除

Terra打到Xeen，又打到 Axeoth”，毁了就毁了，又要开个传送门把恩洛斯、埃拉西亚、贾达密还有Cheh'dian 大陆（《魔法门Ⅸ》）的遗老遗少都带上，说不上是断裂还是拖沓，而他们想创造一个连续完整的世界，不会动辄毁天灭地。其二，新品牌要有新景象，对新玩家也要有容纳度和吸引力，不是每个有兴趣了解剧情及人物的玩家都会去梳理历史。其三，“我们喜欢和尊重原来的‘魔法门’世界，但是诸位，不觉得古代科学家和未来科技的出现频率越来越高了吗？这有点背离了纯粹‘剑与魔法’的主题了吧？”的确，回忆一下《魔法门Ⅶ——血统与荣耀》中穿着潜水服拿把激光枪的情景，我们就能理解Nival Interactive试图回归“力量”与“魔法”格调的初衷了。另外，《末日之刃》中登场的新势力原是掌握外星科技的机械一族，那可要比《横扫千军——王国风云》中资料片的蒸汽一族还要厉害，官方原来是默认了《魔法门Ⅶ》的黑暗结局，让坏蛋四人组成为天堂铸造厂的新主人。NWC差点就成功了，直到主设计师收到了激进粉丝的死亡威胁。

剧情方面，编剧Jeff Spock参考了J.R.R. 托尔金、Michael Moorcock、Guy Gavriel Kay、Margaret Weis、Tracy Hickman、Glen Cook还有George R.R. Martin等一干奇幻科幻名家的著作，摒弃了NWC那种非黑即白、立场鲜明的人物个性，每个角色都有真实可信的动机，也存在数名处于灰色地带的中间人物——例如魔鬼君主卡贝勒斯派出监视伊莎贝拉的阿格雷尔，是的，他后来也喜欢上了这位狮鹫国的丧偶女王。另一方面，情节将更加紧凑，帝国分裂，恶魔崛起，动荡的战事串接起6大阵营，万事万物，皆有联系，有因有果，你将见识前所未有的魔法世界……

上面这段枪文其实都是世界观设计师Richard Dansky说的，玩家更加关心画面以及机制有何变动。感谢育碧和Nival Interactive，他们将《英雄无敌》领入全3D的世界，而且二位后妈没有像NWC那样抹黑地狱族（Inferno）——在NWC版本的《英雄无敌Ⅴ》中，地狱族基本上被亡灵族吞并。前几作的原画作者Oliver Ledroid继续做原画设计，因为整体转向了光鲜亮丽的画风，所有兵种都装束华丽或是声势威猛，也多少沾染上些卡通风味，采用的“寂静风暴”画面引擎擅长表现色彩浓郁、细节生动的画面。相较之下，NWC版僧侣（Monk）简直就是前一阵英国伦敦北部骚乱分子的装扮。或许看惯了NWC偏写实和偏西式的外形设计，某些兵种似乎总萦绕着一种难以形容的怪诞，例如顶着李逍遥那样的中国传统束髻发型的吸血伯爵、酷似节肢动物一般的树精（Treant），而学院势力的小精怪（Gremlin）真的就是照搬1984年恐怖电影《小魔怪》（Gremlins）的形象。

除了在战场引入“主动性”指数，让每一个兵种都至少拥有一项特殊能力等新要素外，如果说《英雄无敌Ⅴ》的战略机制基本是在向处于巅峰的3代回归和致敬，那么最推陈出新的一点就是繁杂的技能系统。听好喽，游戏中共有12系公共技能（Common Skill），每个种族又有一种种族技能（Racial Unique Skill）——这也是最有趣的部分。公共技能分为3个等级，种族技能则多出一个“终极”级别。公共技能下面每一系技能又分为职业共通的3种标准能力（Standard Ability）以及若干与职业相对应的特别能力（Special Ability）。种族技能也分为3种职业能力，学习数量受种族独有技能的等级限制，另外每个职业还有一种独有能力，学习条件极为苛刻，如果严格遵循技能学习路线激活这项能力，也势必牺牲其他可以学习的技能，其作用未必就不如这项独有能力，这也体现出Nival Interactive拿捏平衡性的功力。这项提升耐玩性的系统是如此复杂，以至于每本刊载攻略的杂志都必须安排4到6页来摆放技能树图示。

据“英雄世界”网站的资深玩家“陆夫人”预言，有这样一个无厘头的规律：自1995年起，《英雄无敌》前后两作的间隔年数正是上一代标题



5代的制作人Fabrice Cambounet，头圆富而有寿，额宽贵且运佳



5代的创意总监Alexander Mishulin，高耸的脑门里得藏着多少奇思妙想啊



这是5代的美工组老大Andrey Supryaga，曾被《半衰期2》震撼得不行而投身于游戏行业



Nival Interactive制作组的全家福

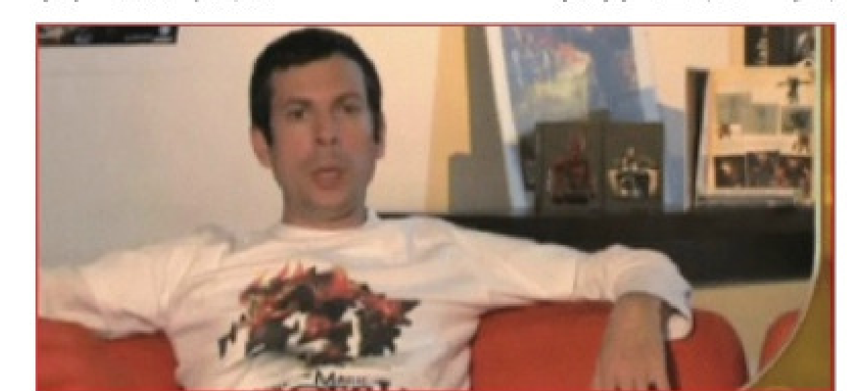
里的数字，例如从《英雄无敌Ⅲ》到《英雄无敌Ⅳ》，中间间隔了3年，而再到第5代作品正式发售，恰好是4年时光。2006年4月13日，育碧公布游戏试玩。一个星期之后，育碧宣称已将游戏母盘送厂，营销宣传逐步铺开，发行渠道一一打通。游戏抢先在欧洲和俄国上市，北美玩家晚一个星期才玩到。38家媒体综评得分79.17分，虽然游戏品质上佳，但并非尽善尽美，丢失的20.83分缘于对战网络延迟、资源Bug、地图太少、没挑战性的低弱AI、回合结束后漫长的等待条、英语拼写和语法错误，其中多数无伤大雅的小Bug在后来发售的两款资料片中陆续得到解决。不过，正如“陆夫人”所言，国内对这款游戏的评价“很大程度上取决于玩家的电脑配置以及上手熟练度”，就好像欧美玩家普遍认为《英雄无敌Ⅱ》才是经典，而国内多数铁杆玩家始终将《英雄无敌Ⅲ》视为不可逾越之峰。毕竟早在1995年欧洲家用电脑普及率就达到了31%，美国更是达到50%，而2年后中国电脑游戏室还是一个小时5～8元的行情，能早早踏入恩洛斯大陆的玩家又有多少呢？国内对《英雄无敌》系统的追捧出现了延迟和断代，费用便宜的网吧和随处可见的盗版下载使得大部分玩家都能接触到《英雄无敌Ⅲ》及其资料片，但慢慢的，老玩家被束缚在过去的影子里：“H3到H4、H5故事根本没有延续性，对于H3铁杆粉丝来说这是背叛，所以H5再好我也不玩，因为那已经是别的游戏了。”而在“游戏人的家”论坛中，关于《英雄无敌》3、5孰强孰弱之争多达33页。

2005年4月，Nival Interactive被一家美国公司Enerl Group收购，更名为Nival Inc。2007年底，Nival Inc在新公布的一份招聘启事上注明了“for project HMM universe”，当时仍由Nival Inc负责开发《英雄无敌》的续作，然而不久后，Nival Inc脱离Enerl Group，其位于洛杉矶的北美分公司随即关闭，公司总部也搬回到莫斯科，他们回去做自己酝酿多年的“史上最贵免费网游”Allods Online去了，Allods是《巫师之怒》在俄国发行的名称。

曾执掌命运之锤的Nival Inc为新《英雄无敌》砸出个大坑，就像当年情景再复现，《英雄无敌Ⅵ》也早在5代发售后就已立项，据后来的6代制作人Erwan Le Breton（那个5代的内容总监）回忆，2006年，Nival Inc曾做出一个可玩的Demo版本，还泄露出一张“卡夫卡风格”的巨大怪物设定图和两张游戏截图。由于在某些概念上无法与育碧达成一致，双方好心分手，谁将对Nival Inc所做的工作进行评估呢？

延续的战争

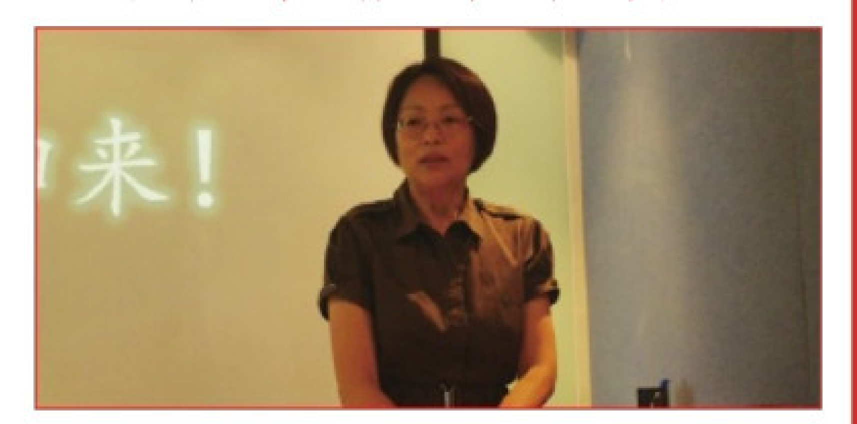
如果育碧选择Nival Interactive是看中其开发魔法题材和战棋游戏的丰富经验，那么是什么让他们选择了来自匈牙利的Black Hole制作组呢？要



接受IGN的采访时，Romain de Waubert de Genlis穿着这样的T恤上镜，明显就是要对外放出新作开发中的信号，其实6代已经开发了近3年，中间还换了家制作组



“萝卜王”和“罗梅罗”为1至6代游戏作曲，不以《英雄无敌》开发权易手而转移，他们最为国人所熟知的就是周董《我的地盘》的前奏音乐。另外，二罗工作室对员工发型有要求吗？



育碧中国首席运营官周宁，促成《英雄无敌Ⅵ》在大陆同步发行。同步发行这种事，在中国玩家的记忆里已经消失多年

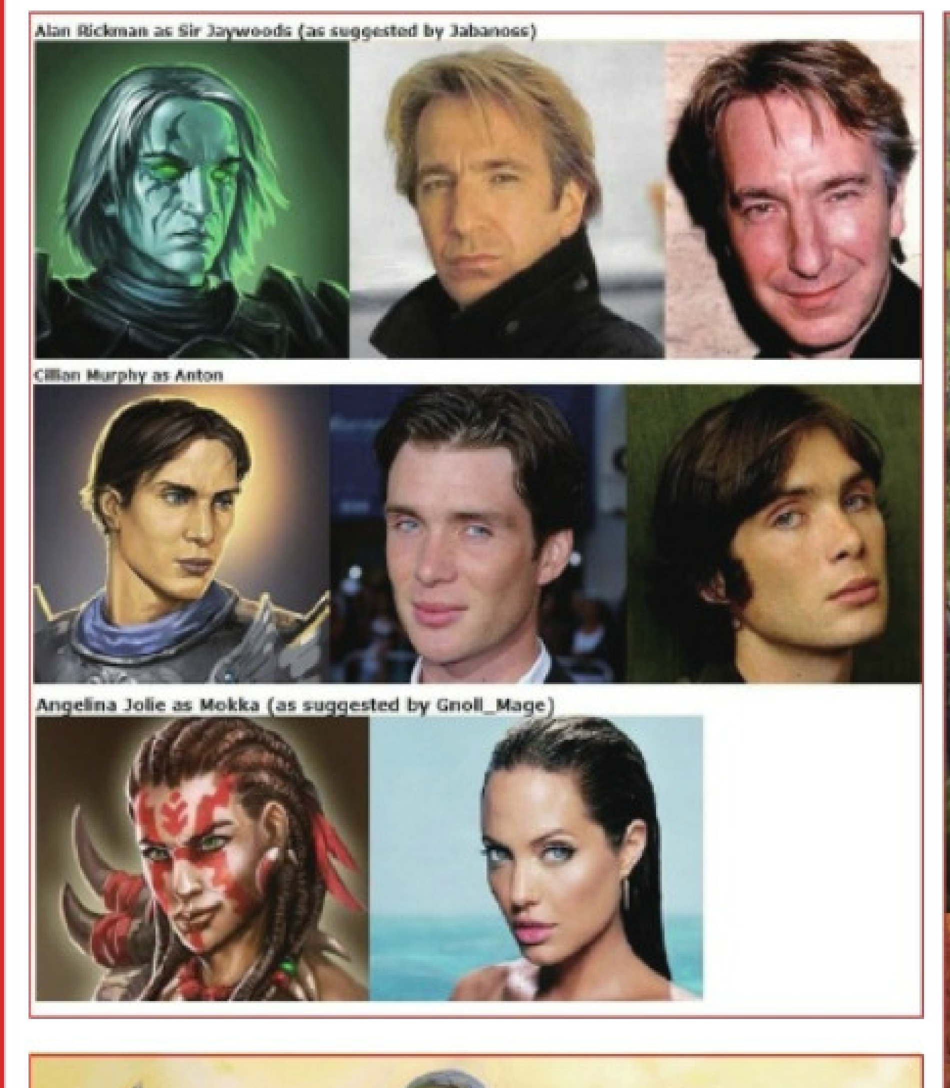
知道，自2001年7名好汉在布达佩斯创建制作组起，7年时间里，这个小组仅开发了包括4款称不上精品的即时战略游戏，其中还包括一部资料片。它旗下有Puppetworks和3mages两家CG动画制作和艺术设计公司，我们从《战锤——混沌印记》（Mark of Chaos）和《神秘世界》（The Secret World）的精良CG动画中可以一窥其实力，杀毒软件ESET nod32那个一副苦逼脸的机器人也是其作品之一。

兴许育碧就像炼金术士，要将专做即时战略的Black Hole加入进来，调配出更快的对战节奏，同时作为平衡，任命有着4所大学硕士学位的Erwan Le Breton为新制作人，发挥其开发策略模拟游戏的专长。兴许育碧是被Black Hole七子对《英雄无敌》系列的赤诚热爱所触动，负责《英雄无敌VI》关卡设计的Julien Pirou就是一名问鼎《英雄无敌Ⅱ》名人堂的玩家。育碧其实也留住了数名《英雄无敌》的几朝元老，有老艺术指导Oliver Ledroit，有老作曲家Rob King和Paul Romero，从1代、2代的简单的电子乐，到3代的管弦乐和4代的凯尔特音乐，到5代的宗教音乐，都是“萝卜王”和“罗梅罗”二人操刀，拜其不属于NWC的独立身份所赐，城头变换大王旗也不能阻止他俩为《英雄无敌》谱写乐章。



《大众软件》曾经制作的“英雄宝典”，在6代的发布会上，作为神秘礼物赠送给了百游的老总

2007年，开发《英雄无敌VI》的工作被育碧移交给Black Hole，但并未向外界透露动向。2009年7月25日，在PlanetDS对NDS游戏《魔法门——英雄交锋》（Clash of heroes）的访谈视频中，Erwan Le Breton和Romain de Waubert穿着一件印有《英雄无敌VI》的衣服招摇入镜，引发猜测，之后又讯息全无。1年之后，育碧在德国举行的Gamescom展会上才正式对外公布这款续作的开发状况，不料几天前，准备在会上放映的先行预告片和游戏截图泄露出来并被公布在Heroes Community玩家论坛上。从此时起，小道传闻、媒体报道和官方消息更新得越来越密集，如线如缕的信息让一个以对战为导向的《英雄无敌》新作的轮廓慢慢成形：城镇周围的矿产和野外造兵建筑将直接隶属于城镇，不需带兵攻占；夺取城镇后，可以花费数



左上图：据说每个角色都有张明星脸，瞧，这哪是杰伍兹爵士啊，这不就是教授吗？


左下图：来自Nival Inc的泄露图之一，巨大怪物设定图，那娇羞的兰花指算不算“卡夫卡风格”？


右图：来自Nival Inc的泄露图之二，看样子英雄阵营将极大地影响地表环境，足以将纳格兰变成燃烧平原

天时间将其转为本族类型；一开始便可决定英雄的成长方向，随机技能系统取消等等。

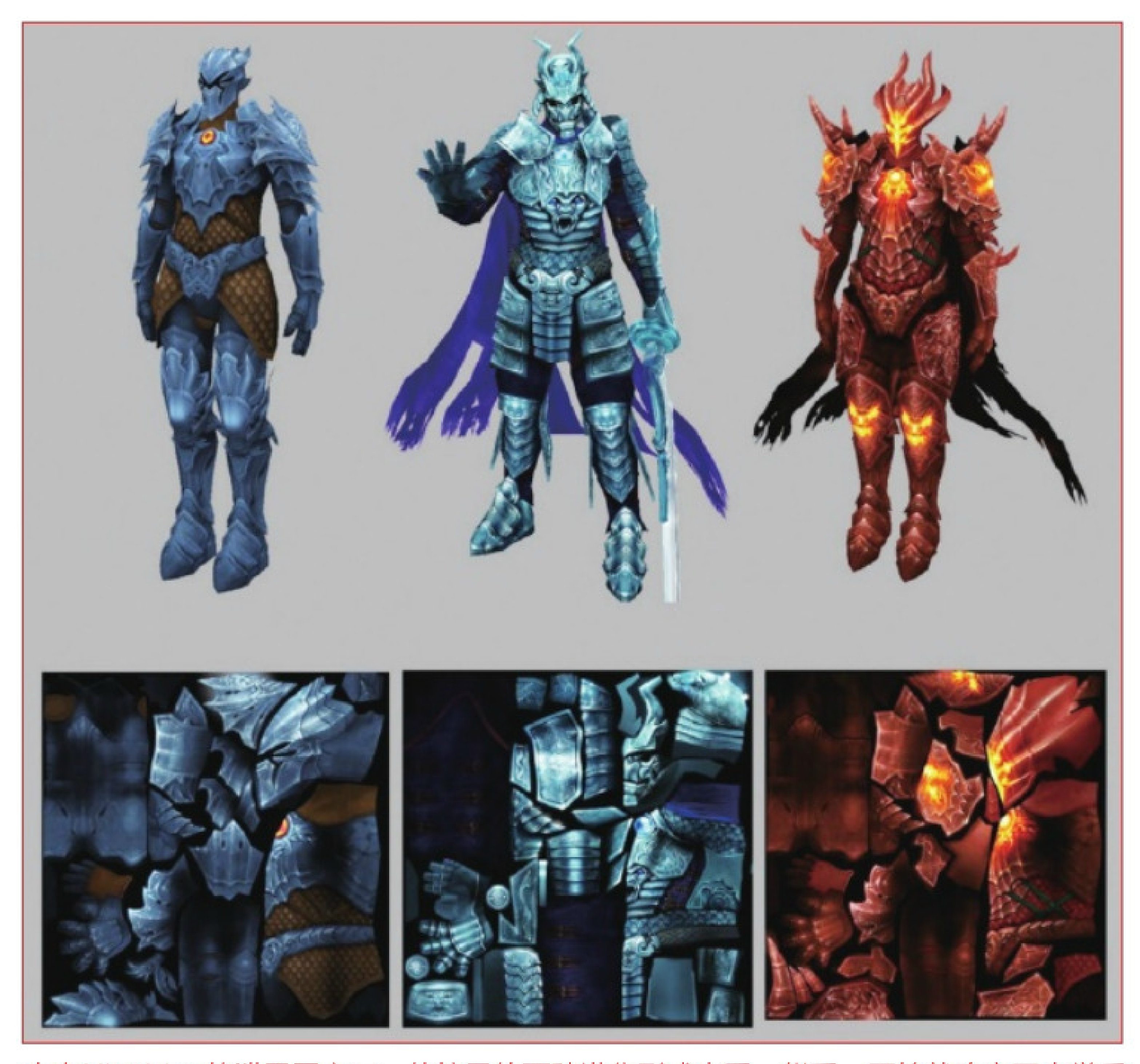
9月16日，官方Facebook放出剧情梗概，故事发生在七龙纪564年，即上一作的400年前，此时正逢第二次血月蚀，恶魔君王卡贝勒斯得以再次在地表上活动。一个在上古战争中战死的传奇天使长首领复活，恶魔入侵迫在眉睫，这个腹黑的天使长以抵抗恶魔为幌子，意图成为亚山世界的主宰。恶魔继续充当5大势力围殴的对象，但这并不是剧情的重心，故事将围绕狮鹫公国斯拉瓦公爵的家庭悲剧展开，他的5个孩子（含私生子）将分别引领5派势力竞逐权力。宫廷交锋、内外交困、异鬼入侵、子嗣争斗，这活脱脱的就是一出《权力的游戏》，再加上一点儿《罗马》和《都铎王朝》，还有一点《沙丘》。



你们这些反派就没其他的娱乐活动了吗？



这些都仅仅是《英雄无敌VI》的初级技能



来自Nival Inc的泄露图之三，从护甲的两种进化形式来看，似乎一开始就确立了声誉系统。还是忍不住说，中间那位真像《最终幻想12》的加布拉斯裁判长啊

之后的一年里，不计其数的游戏前瞻和制作人访谈以及我们“大软”的10月中刊足够详尽的“前瞻”和“回眸”，玩家和读者们逐渐了解了诸多新特性（什么？已经玩上了？），我仍然希望你能在这篇文章中读出一丝新鲜感。而那个古老的预言仍然应验，《英雄无敌VI》的发售日期定于2011年10月13日，距离《英雄无敌V》5年多。今年8月16日，第一轮的Beta版测试结束，全世界共有超过10万名玩家参与到测试中来，第二轮的Beta版测试接着展开，时间足够让Black Hole的开发者们根据反馈调整平衡和除虫。不过，后话是虽然育碧在我国大陆地区也实现了《英雄无敌VI》的全球同步上市，但是在本土化工作上仍有小小瑕疵，例如字体观感不佳、鼠标闪烁等。好在10月14日，526MB之巨的1.1官方中文版升级补丁立马拍到，不愧是业界良心。

就依旧色彩明艳、注重细节的初步印象来看，这似乎是5代的高清重制版，不过机制内核的变动也确实带来了战术的更新，据称整体风格在向老外推崇至极的2代靠拢。如果说前作是育碧的试水之作，那么他们在第二作中理应迈出更大更坚实的一步，我们也坚信5年时间里育碧和Black Hole也绝不是在庸碌度日。如果抱着宽容一点的态度，对于这个走过1/4个世纪的老字号和一个业已没落的游戏类型，我们有时仅仅是祈愿它按时出现，不要退场，引用1月中刊《3DO，末路英雄》的一句话——“我希望你仍能喜欢”。P



6代制作人Erwan Le Breton，2001年还在Gameloft做网站编辑，后来到育碧担任《魔法门——英雄交锋》和《东方部落》的制作人，还有《黑暗弥赛亚》的联合制作人

当“马里奥赛车”遭遇“皇牌空战”



漂移天空
SkyDrift

■江苏 老黑

《马里奥赛车》开创了卡通型竞速游戏的规则：玩家要用速度和驾驶技巧来超越对手，还要运用得到的道具与攻击手段，来对付自己的竞争对手们。参赛者们不仅是追逐和被追逐的关系，还包含了掠食者和逃生者的关系，并且这些角色属性会随着比赛进程而瞬间更换。今天我们要介绍的《漂移天空》（以下简称SD）也是一款“跑跑”性质的竞速游戏，不同的是四个轮子的卡通赛车变成了“灰机”。

货真价实的“飞行”操作

与传统的3D飞行射击游戏不同的是，SD需要在专用“赛道”中进行竞速。飞机的爬升有限高，画面两侧的礁石、冰原、悬崖、洞壁等障碍物会划定好赛道的宽度，飞行会被严格限制在一定的空域内进行，否则就会被撞得粉碎。既然你开的是飞机，那么竞速过程中的操作也绝不是按住油门键不放，动动左右方向那么简单了。想控制机体左侧闪避，就需要先将机翼向左转成90°，然后向上拉动摇杆，就跟真实的飞行操作一样。游戏也提供有2D方式的操作，但这种状态下很难控制机体做出翻滚、俯冲等在战斗中相当实用的机动动作。

道具分配的“双重标准”

既然是一款“马里奥赛车”规则的竞速游戏，就自然少不了各种从天而降的道具了，它们将是影响比赛结果的最大变数。为了保持竞争的激烈程度，系统在道具分配的问题上实施的是双重标准：排名靠后的选手会得到进攻性质（如机炮子弹、火箭、空空导弹、喷射发动机）的“包包”，越是在后面吃灰，得到的道具也就越多。而排名靠前的玩家得到的更多是像EMP炸弹、防御护盾、烟雾弹、干扰弹这样的防御性道具，如果你暂时取得了No.1，那么就连这些人畜无害的防御性道具也会变得非常稀少。

游戏的赛道种类相当丰富，既有北美水坝、南美雨林，也有非洲峡谷和南极冰山。由于游戏的战斗相当频繁，且飞行操控毕竟不像汽车那样容易，因此赛道从难度上看都比较简单，不会出现变态的连续弯道。在Demo视频中我们看到每一条赛道都存在一些捷径，比如水坝上的一条圆形管道，或者是峡谷中连接另一侧的洞穴，只要你的驾驶技术过关，就可以去完成这些“不走寻常路”的挑战，并且还能暂时避开战火纷飞的天空。P



除了障碍物以外，还有一些“空雷”需要玩家们及时回避



在这里不注意高度的话很容易变成水上飞机



子弹、进攻和防御三种道具都有图标显示，不过究竟是哪一种具体的道具，只有吃到之后才知道

制作： Digital Reality
发行： 付费下载
类型： 竞速
发售日期： 2011年第四季度
期待度： ★★★

尖峰战士强势出击！



暴力辛迪加 Syndicate

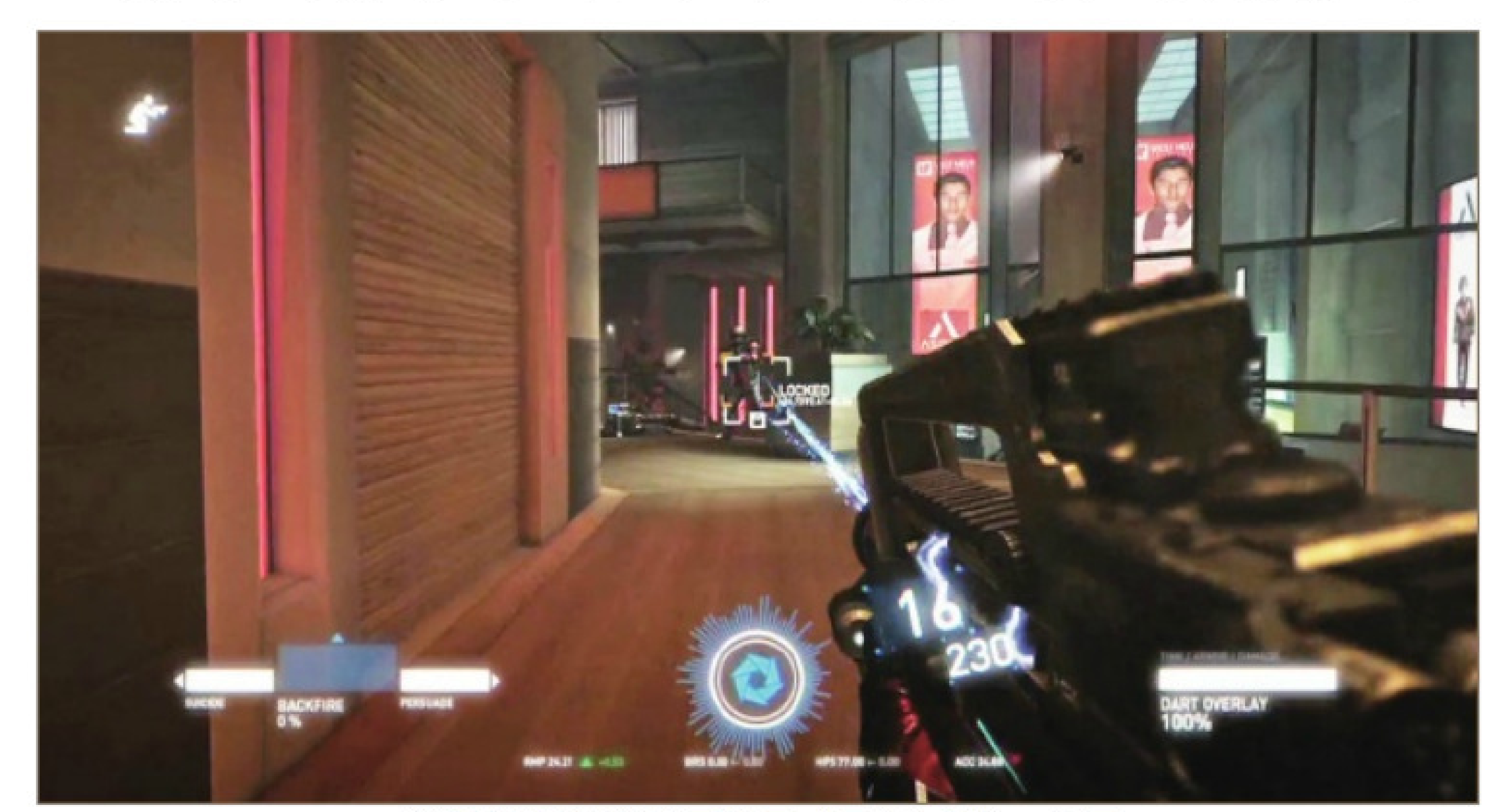
■湖北 双木山水今

《暴力辛迪加》（Syndicate）是一款由著名游戏公司Bullfrog于1993年推出的小队战术游戏，随后官方又为其制作了资料片《美国起义》（American Revolt，1994年）及续作《辛迪加战争》（ Syndicate Wars，1996年），皆备受玩家嘉誉。光阴荏苒，物是人非，转眼十几年悄然逝去，期间连Bullfrog也惨遭解散，但经典的力量却是永恒的——就在数月前，“暴力辛迪加”版权的拥有者EA突然高调宣布，本系列的最新作《暴力辛迪加》（注：为与元祖首作做区分，以下均其称《辛迪加2012》）已处于紧密制作阶段，操刀者是曾推出了脍炙人口的《星际传奇——逃离屠夫湾》（Chronicles of Riddick games：Escape From Butcher Bay）、《暗黑领域》（The Darkness）的Starbreeze Studios！

剧情：“商业利益决定战争”

首先有必要介绍一下“暴力辛迪加”系列的世界观：历代作品均以近未来的地球为背景舞台，此时由于生化义体与芯片植入技术的空前普及，人们的日常生活方式与价值观都被彻底颠覆，对应各国政府也纷纷因失去了公信力而自动解体，三家超级垄断财团公司（同时也是最顶尖的芯片生产商）——Eurocorp（总部设在欧洲）、Cayman Global（从字面意思“美洲鳄”推测，其总部应该是设在美洲）、Aspari（总部设在亚洲）遂趁机崛起，全面接手了对人类社会的统治。

人类追求利益的野心与贪婪是无尽的。为争夺更多的权利、地盘及资源，上述三大财团之间经常爆发摩擦，甚至是恶性武装冲突。当然，考虑到贸然发动大规模战争会导致诸多不良后果，往往财团公司会倾向选择派遣麾下的精英特工通过谍报、渗透破坏、刺杀敌高层等方式来最大程度地削弱对手。2069年，围绕着美国市场的瓜分，三大财团正式展开了一场常人所不知的激烈角



这把枪的弹道轨迹居然是“拐弯”型的，牛逼

制作：Starbreeze Studios
发行：EA
类型：第一人称射击+角色扮演
游戏推出：2012年2月21日
期待度：★★★☆

逐……

顺带说一句，《辛迪加2012》的剧情由著名科幻作家，《孤岛危机2》的编剧Richard Morgan负责撰写。

玩法：化身超级战士

与系列前几作都不同，《辛迪加2012》是款FPS，同时还融合了相当程度的角色扮演元素，这和“孤岛危机”系列及最近大红大紫的《杀出重围——人类革命》很像。游戏中玩家要扮演的角色是Miles Kilo，一名新近上任的Eurocorp精英特工，他除了身手不凡、精通格斗与各类枪械外，还掌握有一样“杀手锏”，那便是安装在他大脑内的一颗超级芯片——Dart 6。

简单来讲，Dart 6的存在好比“孤岛危机”里的纳米生化盔甲，它使得HUD能与玩家的视界“无缝”叠加，且还会主动高亮标识出当前场景里的敌人。但要说Dart 6的牛逼之处莫过于藉由它的帮忙，Miles Kilo可施展诸多神奇能力来辅助自己的战斗，从而所向披靡。

据悉，玩家具备的特殊能力则包括“武器破解”（Backfire），破解敌人武器上的芯片控制系统，令其失效或是间接伤害使用者，比如使敌人的手雷当场引爆或成“哑雷”；“透视”（Dart Overlay），显示那些躲在掩体或墙后的敌人的具体方位；“子弹时间”（Dart Vision），激活后游戏会短暂切入“慢动作”模式，善加利用之能扭转战场局势；“思维控制”（Persuade），通过远程入侵敌人大脑内的植入芯片来催眠敌人，让他们暂时成为你的战斗伙伴；“自杀指令”（Suicide），顾名思义，强迫敌人自我超度，该技能的原理与“思维控制”相似，并可以与“思维控制”组合使用，譬如让敌人先干死队友后再饮弹自尽（注意：“思维控制”和“自杀指令”对那些从未接受芯片植入手术的敌人无效）；“系统破解”（Hack），黑掉敌人的机枪塔或摄像头等设备。这些芯片技能可叠加“混用”，听起来是不是挺酷？

不过，按照官方的说法，Miles Kilo的芯片属于最新产品，尚处于试验阶段（亦即主角实际上是只无畏的白老鼠），故这些能力均需经专门的解锁操作后方可使用，至于方法嘛，很简单——尽可能多地杀死敌方的精英特工或重要人物，并借助一个造型很恐怖的特殊手术器械将后者大脑内的植入式芯片给取出来……

需要指出，施展芯片技能会消耗特定的能量点数，而后者主要靠杀敌获得。此外，所有芯片技能均附带有“充电机制”，也就是冷冻时间限制。如何协调打枪和放技能的比重，将会是摆在玩家面前的一个难题。

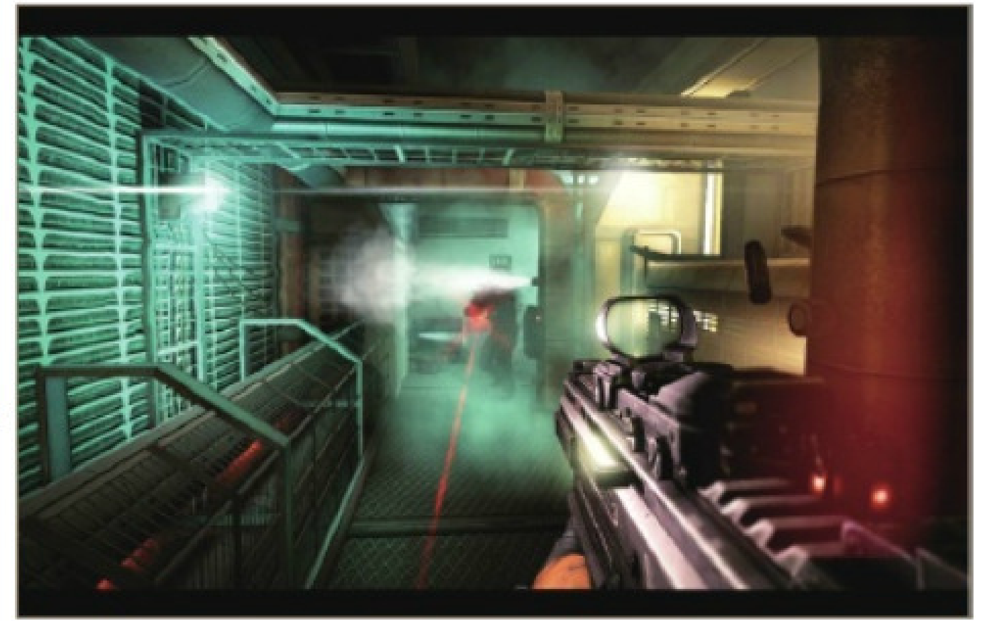
最后，主角身为一名改造人，即使受伤也能自动地回复生命值。

武器、多人及其他

Miles Kilo擅长的武器包括步枪、火焰喷射器、冲锋枪等，官方还特别为我们演示了一种很牛逼的枪械，它能发射会“拐弯”的子弹，很神奇，对付那些持盾或躲在掩体后的敌人特别有效。AI方面，Starbreeze Studios承诺游戏里的敌人懂得互相配合、团队作战，甚至是从侧翼包抄玩家。

本作已确认会提供一个4人在线CO-OP模式，乍听起来这颇有向元祖版致敬的意味在里面。P







左上图：Aspari的统治区，浓郁的东方文化风是其的最大特征

左下图：不要轻视你的敌人

右上图：本作主打的是FPS

右下图：这便是游戏的主角Miles Kilo

重征潘多拉！

无主之地Ⅱ
Borderlands Ⅱ

■四川 艳红舟马

RPG的博大深邃加上FPS的豪快刺激等于什么？应该说尝试将上述两者的核心娱乐要素结合并拿来做卖点的游戏确实有不少，比如我们如今耳熟能详的“生化奇兵”（Bioshock）、“杀出重围”（Deus Ex）系列等，再就是Gearbox于2009年推出的《无主之地》（Borderlands），它近乎完美地融“暗黑”式的道具装备系统与卓越的射击手感于一体，而其独到的卡通渲染画面和废土世界观也令人印象深刻。好消息是继推出一系列的圈钱DLC后，近日官方总算正式公开了续作——《无主之地Ⅱ》的相关资讯情报，并在不久前的Gamescom大会上首度放出了游戏的DEMO演示。想知道《无主之地Ⅱ》将会有哪些令人欣喜的新变化等着玩家吗？请继续看！

全新的冒险传奇开始！

根据官方的说法，《无主之地Ⅱ》的故事被设定发生在一代的5年后，至于主角也并非Roland、Lilith、Mordecai还有Brick等人的团队组合，而将是全新的脸孔。“在续作里启用新角色阵容对我们来说是颇为艰难的抉择，但这是必须的，因为我们打算给玩家带来截然不同的体验。”游戏设计师Scott Kester解释道。



与Maya并肩作战，图中你可以看到Maya的腰间携带有一本书，这意味着什么呢？

就目前的情报来看，续作里玩家可扮演的角色仍为4人，且每人的技能树依旧遵循三大分支式设定。其中的两名角色——壮汉大叔模样的枪神（Gunzerker，续作里开放的新职业）Salvador和神秘的年轻女巫Maya的部分资料已被放出，并被确认将是“守护天使”（Guardian Angel）的同盟。Salvador的主技能是临时双持武器向敌人开火，该技能还能通过升级其的技能树进行后期强化，如解锁“最佳拍档”（Divergent Likeness）后Salvador双持同种武器的伤害输出增加，左右手各持一种武器（好比步枪+冲锋枪的组合）则提升武器的射击精度；而Maya的资料直到现在仍是未知，似乎她并不具备Lilith的潜行漫步（Phasewalk）。

已经迷恋上了前作里的那些酷家伙的玩家们亦无需伤心，因为Gearbox特意承诺Roland等人将会在续作中以玩

制作：Gearbox
发行：2K Games
类型：第一人称射击+角色扮演
发售日期：2012年
期待度：★★★★


游戏基于“虚幻3”打造，画面依旧走卡通渲染路线，依旧华丽无比


前作事件结束5年后的潘多拉，风云再起



前作里的4名主角，他们在《无主之地Ⅱ》里将会作为NPC登场


这位身材曼妙的蓝发小妞就是Maya啦

家的NPC伙伴的身份重装上阵。“我们打算让原作的主角们担任续作里的核心NPC人物，”艺术总监 Jeramy Cooke说，“因为他们的形象已经在玩过一代的玩家心中扎根了……《无主之地Ⅱ》讲述了前作里的事件结束5年之后的事情，我们将向玩家展示避难所被打开后，又是哪些事件与人物左右着潘多拉星球的命运走向”。

需要指出，官方在今年的Gamescom大会上展示的关卡就是玩家扮演的Salvador与Maya一道，从一伙土匪和机器人的魔爪下拯救出不幸被俘的前作主角——士兵Roland。

枪，很多枪！

拜令人爱恨交加的随机装备生成系统所赐，不知有多少玩家为了在《无主之地》里刷出一把心目中的极品枪械而没日没夜地耗在游戏里，对此Gearbox肯定地回复说，该“特色”将会被《无主之地Ⅱ》所忠实继承，并发扬光大。

首先，官方承诺本作里会出现更多更好的枪。“（在续作里）我们几乎完全重建了前作里的武器系统。一代里的枪大致由5～6个部件组成，续作里的枪则大致有12～14个部件。Boss掉落的枪将更为特征化。”Jeramy Cooke说，“游戏里的每一把枪都和前作里的完全不一样。”

其次，我们知道，凡《无主之地》里的枪均会因其“生身父母”的不同而具备迥异的性能，《无主之地Ⅱ》自然也概莫能外，比如Vladof出品的枪射速快；Hyperion生产的枪精度高；Jakobs的枪造型带有西部和二战风格，威力大是其特性；就连那些潘多拉星球当地的土匪（Bandit）们如今也有了自家的“品牌”，以超大装的弹匣作主打卖点。官方还特意向我们展示一种由Tediore生产的牛逼枪械，它能做手榴弹投掷出去，且爆炸的具体威力与弹匣内剩余子弹量有关，而在将枪扔出去后，玩家随身装备的配套纳米工程部件随即就会瞬间“克隆”出一支上满子弹的相同枪械到玩家手上，是不是很神奇？

“在前作里你只有实际使用过一把枪后才能知道它好用与否，而我们的目标是让玩家看一眼枪的造型轮廓就能得出基本结论。”Jeramy Cooke如是告诉我们（莫非是受法国著名战机设计师达索的“漂亮的飞机就是好飞机”之信条影响？），他还专门举了个例子，一把枪身带有尖刺突出物的枪将会具备更高的近战格斗伤害输出。

最后，Gearbox还打算在枪械的外观上做功夫，好让玩家能更快地辨识出一把枪的“出身”，像Dahl造的步枪走的是M4A1之流的成熟系路线，而



这便是潘多拉土匪的山寨品牌，造型粗犷、配件简陋是其的主要特征，比如从图中可以看到瞄准具居然是一个玻璃瓶



潘多拉现存武器厂商品牌Vladof



潘多拉现存武器厂商品牌Jakobs



潘多潘多拉现存武器厂商品牌Hyperion

Vladoff门下的设计师基本上都是AK47枪族的狂热粉丝，“我们尝试给每家武器生产商的产品都打上醒目的‘标签’，这样玩家只需瞟一眼掉在地上的枪就会知道它是出自哪家厂家之手。”游戏的概念原画艺术家Scott Kester表示。

潘多拉漫游指南：不要恐慌

玩过前作的玩家对潘多拉星球的地理环境的认知大致可以用如下一句话总结：一块“比曼哈顿大，但比月球小”（Bigger than Manhattan but smaller than the Moon，此为官方的原话）的鸟不拉屎之地。不过，这可不是Gearbox的本意哟。“其实在开发《无主之地》的时候我们就做好一个潘多拉全景图，上面分布着草原、火山区、冰原等，可惜由于种种原因使然，我们终归没能把它们做到实际游戏中去，现在（通过续作）我们总算能对玩家宣称：‘你们将要领略潘多拉的真实风采’了！”Jeramy Cooke不无得意地透露。

没错，在《无主之地Ⅱ》中，Gearbox将会把消除玩家对潘多拉的“固有印象”作为研发目标之一，上面提及的山岭、冰原等地形都将会出现在续作中，潘多拉亦因此不再是只有贫瘠沙地的荒凉存在。而对应更富于变化的地形，潘多拉星球那独有的生态圈系统也会同期正式向玩家开放——别误以为我的意思是说续作中你会找到很多可爱的宠物什么的，要知道潘多拉的自然准则是“弱肉强食”，此处我所指的，是潘多拉星球上各种野生的狰狞怪兽，好比预告片中出现的大块头、雪怪Bullymong，它们不仅自身力气大得惊人，更懂得利用环境物件如扔石块来攻击玩家。沙漠里也时常有巨大的沙虫出没，从地底迸射出来袭击过往的路人。顺便说句，游戏里敌人的AI也是Gearbox所强调要专门予以改进的领域之一，续作中你将能看到敌人会主动抢占诸如高地等有利地形、寻找掩体保护、结群侧翼包抄玩家，甚至在情势不利己方时向大部队发送求援信号——哈哈，头大了吧？机器人士兵更是拥有治疗机器人“勘测员”（Surveyors）和自爆机器人“成仁者”（EXP Loader）的辅助，相当难缠。

续作还忠实继承了前作那浓郁的黑色幽默观，像在官方放出的演示中我们就见到了一种名为游牧者（Nomad）的敌人，他特别装备了一面防暴盾牌，其上又捆缚有一名疯侏儒（Midget Psycho）做第一防御层（囧）。与游牧者狭路相逢后你可将选择将疯侏儒连带干掉，或是瞅准时机一枪打断绑疯侏儒的带子，疯侏儒在被解放后会向游牧者发动复仇，虽然他的最终结局无异螳臂挡车，但对玩家而言却是帮忙分散游牧者的注意力，为玩家争取到了很多宝贵时间。

此外，已经得到确认在《无主之地Ⅱ》里，所有能被玩家以各种方式得到的载具都将提供4个座位（一名驾驶员，一名炮塔操作员，外加两名乘客，显然是出于未来多人CO-OP模式的考虑）。玩家的HUD界面的右上角处还集成有一个迷你地图，这对那些路痴的玩家而言无疑是个好消息。

这便是雪怪Bullymong了



山岭地形的加入让潘多拉看上去有了不少生气



与水怪狭路相逢



潘多拉，无处不是怪物



机器人现在懂得相互支援，碰到后记得小心应对



Hold住的艺术——评FIFA系列防守系统的进化

■江苏 老黑

足球场上的防守队员，在面对对方控球高手的正面突破时的优先选项是什么？任何一个伪球迷都会立刻回答：“以封带球、传球路线为主，总之绝对不能扑上去抢！”他们还会煞有介事地分析迎面冲上去伸腿所可能导致的各种悲剧——如果面对的是卡卡，那么人家在还有三、四个身位的情况下直接将球往右一蹚，再瞬间启速，跑在你和球之间一挤就过去了；如果你面对的是C罗，那么在几个频率极快的踩单车动作之后一个简单的变向蹚球，你只能跟在后面吃灰了；如果你面对是“煤球王”，他会进入你的有效防守区域，在“断他”的脑电波刚刚向运动中枢传送的过程中就用轻巧的一拨、一扣动作，在你眼前消失得无影无踪……

然而，上述情况在游戏中则是完全不同的待遇，在早起的足球游戏中，防守与抢断根本就是一回事，这也是为什么PS、PS2时代很多球迷玩家的手柄上，总是“叉子键”被最先按坏的原因。即便在次世代的FIFA作品中，对着高速带球的对方球员采取一味的死退也无异于自杀，在己方防线没有丢人的情况下，几乎所有的玩家都会选择上抢（当然在力度和具体的方法上有所区别），这就是FIFA11中相当奏效的所谓“疯狗流”逼抢——没有人会质疑这种明显违背足球基本防守原则的做法。然而当FIFA12启用了贯彻真实防守思路的“战术防守”（Tactical Defending，以下简称TD）之后，却有相当多的玩家感到了严重的不适应，TD也成为了FIFA12的最大争议。

“疯狗”的历史根源

靠单纯的抢断来实现防守是不真实的，足球游戏，在长期以来的发展过程中并没有改正这一点，其中的原因可以说是“非不为也，而不能也”。FIFA老玩家会发现以逼（围）而不抢、手动控制出脚的TD系统其实在次世代之前的作品中就出现过，然而很快就被取消了，之所以在近10年后才能变成一种成熟而有效的防守方式，是因为此前的攻守平衡和AI还达不到TD的要求。TD的使用策略是控制一名球员封住/限制对方持球选手的进攻和传球线路，由于AI可以牢牢跟住对方在前场活动的其他无球队员，这使得玩家能够通过对场上形势的观察来预判对方的进攻思路，从而有效切断其有限的攻击路线，造成其传接失误。倘若本方球员在防守时只是站站位置，做做样子，无法在玩家不干预的前提下形成严密的防守体系，那么纵然你控制一人，最多也只能卡住了一条线路，对方依然可以从容的将球分给前场任

左上图：在被跟防的状态下即便能够勉强起脚，球的飞行路线也显得相当不靠谱

左下图：授权优势让知名球员不仅仅拥有了“真脸”，而且在人物属性栏中还有真人肖像，只是某些照片选取的实在表情实在是相当扭曲

右上图：被誉为英格兰未来队长的威尔谢尔庆祝进球

右下图：弗兰宝刀未老









何一名接应队友，你跟防的时间越长，就意味着对方距离你的禁区越近，同时也意味着他接下来的处理方式越多。显然，在这种情况下，一个箭步冲上去贴住再狂按PS手柄上的叉键，乃至进行赌一边式的猛扑防守，结果也要比跟着往回跑要好上许多。

自从FIFA08以来的系列作品在防守体系的塑造上已经出现了质的变化，然而防守依然与抢断划等号，这又体现出了EA Sports“非不能也，而不为也”的作风。他们当然也有充分的理由这样做：贯彻真实的防守原则，就意味着将球从对方前锋脚下生抢下来这种在足球游戏中最常见不过的景象，将会变成小概率事件。因为在真实的比赛中，就连费迪南德这样的世界级后卫在面对英超中下游球队时，每场比赛能有3、4次成功抢断就算是不错的记录了。除非是对手与自己实力相差过于悬殊，否则想从对方脚下夺回球权，最靠谱的方法就是回收防线，压缩空间，然后限制对方的传切线路。显然，这种思路在游戏中实践起来的风险是相当大的，因为一局虚拟球赛的时间通常只相当于现实的1/9，由于主动抢断不受真实防守法则的待见，因此对于守方而言就意味着长时间处于被动挨打的局面，如果对方不出错，那么自己就会被一直“遛猴”下去，高节奏的攻防转换也就无从谈起了。

矛与盾的平衡

正是因为足球游戏无法模拟一场90分钟比赛的进程和节奏，参与的双方玩家都希望能够在十几分钟时间内完成高节奏的攻防转换，没有人希望只有在对方进攻过程中出现失误的时候才有机会拿到控球权，因此就必须强化抢断的能力，最终让抢断代替拦截和压迫，变成防守的全部。“疯狗”式防守与这种刻意追求的高速攻防转换互为因果，且形成了一组恶性循环。玩足球游戏，玩家们都想进球，最有效的进球方式就是中场抢断之后就地打对方反击，而最有效率的断球方式就是召唤一名AI队友实施贴身逼抢，自己再控制一人进行保护。所谓的“提高攻防节奏”，实际上是围绕“如何让防守队员更容易抢到球“的虚假命题。

足球比赛的攻防平衡可以用“攻难守易”来概括，而在真实的赛场上，同等水平的一对互为攻守的球员进行1v1的较量，显然主动权和优势是在攻击球员一方，特里、阿什利·科尔这一级别的后卫也很难保证在面对突破高手时能有超过30%的1v1拦截成功率。绿茵场上“攻难守易”规则的真正体现，在于进攻球员在大多数情况下要面对占据明显数量优势且严阵以待的防守体系，自己必须在很短时间内找到对方的漏洞，并且更多是依靠灵感而不是既定套路将球送入对方大门，这一过程中守方根本不需要从持球队员脚下将球生抢下来，而是只需要实施足够多的压力就可以将一次进攻拦腰切断。换句话说，1v1状态下的防守队员的首要任务不是抢断，理论上你只需要让自己保持在对方前方位置，封住人的前进方向，或者封住对方的威胁传球线路，就已经完成了本职工作（尽管实施起来并不是说的那么容易），决定是否能够夺得控球权的关键因素，是自己所在的这个防御体系中的其他人是否也能做到这一点。然而在FIFA12此前的足球游戏中，“攻难守易”原则的体现更多是从刻意强化防守队员1v1的能力来体现的，因此我们看到次世代足球游戏中后卫们的防守面积越来越大，自动化抢断的倾向越来越高（只要进入其发功范围都有可能看到全自动式的漂亮出脚断球动作），并且身体优势的强化已经到了无以复加的地步，以至于相当多的防守都是以在实际比赛中铁定要吃牌的撞人、拉人动作来完成的。只要你速度够快、身体够壮，甚至从身后也能抢到球，更不要说还有明明已经失去位置，却可以靠硬挤将位置重新挤回来，甚至直接将已经单刀的前锋撞歇菜的一幕幕奇幻场景了。“兄贵”数量众多的球队（如切尔西、国米）被誉为石头队的原因就在于——这群肌肉男可以在任何位置撞掉你的控球，而在他们持球突进的过程中，你完全扛不住他们强悍的身体优势，以梅西为代表的技术性球员和以巴萨为代表的技术型球队被长期打压的原因也就不难找到了。

拨乱反正中的阵痛

很多“疯狗理论”的忠实实践者在刚刚上手FIFA12之后，毫不犹豫地使用了默认的，并且看上去相当上等的TD防守模式，结果在FIFA11中可以随意切L难度电脑，上网虐人如同切菜砍瓜的玩

家，却被Pro难度的AI打成了筛子……TD防守模式将原来的抢断键“A”键（Xbox360手柄）变成了跟防（锁定对方进行场上跑位，不主动上抢，也不轻易离开位置），X键由原本像巡航导弹那样呼唤一名队友对对方控球者实施无脑贴身的功能键，变成了防守动作（按下之后在任何位置都会立刻做出伸脚动作）按键。RB键可以让距离持球者最近的己方球员与其靠近，但其作用不是无脑化的贴身逼抢，而是与长按A键类似的跟防效果。

这种还原真实比赛防守原则的拦截系统，却因为“一键无脑抢”功能的取消，与“正面一贴必断”“侧面一撞必丢”等潜规则的消失，而让老玩家们产生了极大的不适应。《盗梦空间》告诉我们，一个意念可以成就你，也可能毁掉你。正是因为“防守=抢断”这一个足球游戏给球迷玩家们所植入“idea”的根深蒂固，而让以往疯狗流的受益者们感到了极大的不适应，因为他们几乎都将TD的核心——跟防视为了一种强力的抢断手段。结果灾难性的场面贯穿全场：TD系统下抢不到球、贴不住人、站桩防守被过，差不多就要躺着也中枪了。不仅如此，按住A键不放也跟不住“煤球王”们的凌波微步，放铲只能铲到几块草皮，看到对方进入防守区域之后进行手动抢断，其结果往往是悲剧性的被人“飘过”，以往犹如重型卡车一样在中后场绞杀的狂人们，现在一个个都沦为了天然呆……

显然，TD除了可以手动控制球员做出防守动作以外，从实用主义的角度来说，并没有比传统防守（以下简称LD模式）更出色的效果，甚至严重削弱了抢断的实用性。TD与其说是提供一种新的防守方法，不如说是重新定义足球游戏的防守理念，它将防守从以往的单兵作战进化为了系统对抗。从防守方的角度来说，1v1的目标不再是从对方脚下夺走控球权，而是给玩家在AI的配合下稳固整条防线创造机会，在有效限制控球者活动空间的同时，用LS摇杆切换球员手动跑位，预判和封锁对方下一步的进攻线路。究竟是要球、要人、要线路，还是要位置，这几点看来只有“真懂球”的人才能做出正确的判断，不像FIFA12之前作品那样只要球就可以了。如果说以往玩家主要是靠主动抢断来给攻方施加压力，那么TD系统则是通过限制对方进攻的可能性来施压，让对方感受到无从下手，最终在打到哪算哪的传球中出现失误。这种高阶防守技巧必须根据球场的真实空间和球员之间的距离，由玩家自己来决定上抢的时机、强度和方法。可以这样说，TD极高的提升了逼抢的技术含量，使其不再是利用身体优势进行的疯抢，而更多是靠经验和意识来破坏对方攻击体系的运转。

对立与统一

TD为FIFA12所奠定的防守原则无疑是正确的，然而这一系统距离真正的成熟还有很长一段路要走，尤其是对贴身防守的弱化，可以看到明显的矫枉过正。在真实比赛中，控球者一旦被贴住，那么接下来的转身和变向就会受到极大的限制，此时只能回带或者进行保守的横传、回传。像哲科这种身强力壮且盘带技术出色的中锋一旦在禁区前沿背身拿球，后卫肯定会在第一时间尝试贴住，否则让他从容地转身之后就完了。而在TD防守方式下，你只能手动操作后卫去贴身，同时必须在第一时间准确的手动断球，想光靠这一“贴”就限制住对方的下一个动作无异于天方夜谭，真人玩家往往通过小幅度的变向和线性加速，一个绕圈就躲开了，所以你必须寄希望于双方接触的一瞬间手动断球，而这种处理方式本身又具有相当的风险性，因此最安全的处理方式就是等对方转过身来面向球门的时候跟住，再想别的办法了。禁区前沿如此，中场的防守也基本上不见刺刀见红式的较量，只有跟跑和封堵，而鲜有贴身肉搏场面的上演。TD作为一种追求核心向和高拟真度的防守模式，对操作的要求和对玩家脑细胞的消耗必然比传统防守模式要高，因此在网战中出于规范和公平原则而强制使用TD的做法也是无可厚非的，然而将TD和LD对立起来的做法却是值得商榷，毕竟FIFA12中已经不再为“疯狗流”提供市场，如何能够完成两种防守理念的稳定过渡，这是FIFA系列接下来的主要目标。

将防守从以往的野蛮的铲抢和人肉沙包式的对砸变成了一种“Hold住的艺术”，让一次成功的拦截给玩家以不亚于一次妙传和一次劲射的成就感，这就是FIFA12的最大成功之处。然而任何一项伟大的事物在发展初期都是会有很多阻力，有的来自于那些墨守成规的人，相信时间会慢慢过滤掉这些噪音。而更大的阻力则是来自于事物在扬弃的过程中是否能够把好度的问题，相信不断前进中的FIFA会在可以预见的未来交出一份完美的答案。P



左图：事实上即便是真实比赛中也不可能采用全程战术防守的做法，尤其是在面对宇宙队的时候，2007~2008赛季欧冠半决赛次回合战，斯科尔斯13分钟的这次远射得分，正是得益于于曼联开场之后的全场疯狗



右上图：哲科头顶脚踢，盘带传球无所不能，堪称英超第一中锋



右下图：切尔西的三大铁血兄贵在这种情况下也不敢轻易下脚

“我俩惺惺相惜，情不自禁”
——小谈“基友病”泛滥ACG圈

■浙江 木然

提到“基”，有些人可能会不明所以。但如果提及它的同义词“GAY”，人们可能就要捂嘴偷笑了——尽管羞于承认，但是对于某些同性的倾慕总是或多或少地隐藏在我们的基因里面，我懂的，你也懂的。

当年《唐伯虎点秋香》的华府智斗一幕，唐寅与师爷棋逢对手，步步相逼，最终两人在间隔咫尺之间时忽然飞吻相向，留下了这句基情无限的“不好意思，我俩惺惺相惜，情不自禁”，可谓雷倒众生。如今回想一脸“M”相的谷德昭和号称宇宙超级无敌“S”的星爷也确有“夫妻相”，只是当时的观众只把这当作博君一笑的无厘头，并没有过多地往“那方面”联想。但是，两个男人“惺惺相惜”所带出的基情火花却和其他展现“男人之大爱”的影视作品一起点燃了断背山顶的长明灯，照亮了无数肩并肩手牵手的基佬或伪基佬的爱情大道。

以上这段话我写得毫无缘由地流畅，差点连标点都忘了加。因为我和你们当中的某些人一样，习惯称好友为“基友”，把正常的交际活动叫做“搅基”，把男人与男人之间的真挚友谊曲解为“奸情”或“基情”。有人说过我们身处一个泛爱的时代，男人对女人的单纯欣赏往往被误解为异性之爱，现在这种泛爱显然也延伸到了同性领域，让自古以来阳刚味十足的“惺惺相惜”与“肝胆相照”也不由为之染上了一丝暧昧的意味，成为不可或缺的调笑佐料。

一个“基情”燃烧的时代必然会诞生一大批基味十足的艺术作品，当香吉爱上索隆，鸣人恋上佐助，土方拜倒在银时的“洞爷湖”下，一场纯爷们你侬我侬的爱情大剧，便在万千腐女腐男的期盼下隆重开场了。

源起“断背山”？

提到男男恋，人们首先想到的是2005年大红大紫的《断背山》，导演李安不仅凭该片斩获多项奥斯卡大奖，亦重新唤起了公众对于同性恋这个特殊群体的关注。自那以后，“断背”不仅成为同性恋的代称，同时也化作了无数“GAY BOY”心中的苦海明灯，引领着他们渡往幸福的彼岸。作为一部电影，《断背山》所承载的象征意义无论是对于我们普通人还是那些“不太普通



这对活宝太有夫妻相了

的人”来说都已经远远超过了其自身所包含的艺术价值，以至于让不少人都认为基文化乃源于《断背山》，《断背山》才是“基友病”的“病原”。

不过很遗憾今天我不是来纠结这个的，事实上有关“断背”的记载咱们可以一直追溯到战国时期的魏安王与龙阳君，然而这些故事的特点大多是：它们均以隐晦的方式娓娓道出一段段不为世俗所容的禁忌恋情。而《断背山》之前，能把同性恋题材堂而皇之地搬上台面并引起轰动的，少有。虽然为掌握话语权的美国保守势力所不容，但这并不影响《断背山》成为电影史，甚至是“同性恋史”（如果有人愿意为它作史的话）上的一座丰碑。自《断背山》始，基文化便逐渐从地下走出——即使它依然见不得光，但是以往“谈基色变”的情况已经有所改善。起码在嘴上我们积极响应了西方国家的号召，用“尊重”“认可”“平等”之类的词语来代替“鄙夷”“打倒”“歧视”。而当传统观念逐渐默许了“异端”的存在之后，那么距离文化的交流、融合也就为期不远了。

“基友病”，便是这种文化背景下的典型产物。

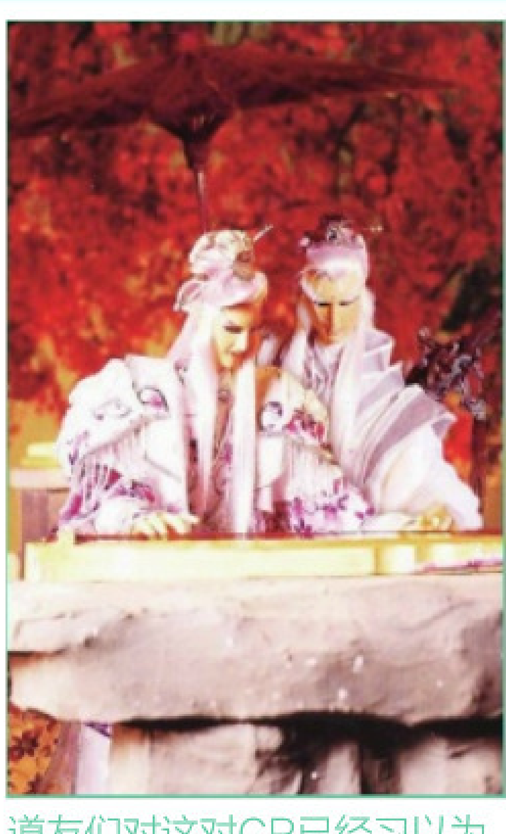
脑补改变世界

请注意本文副标题——“泛滥”，是的，我用了一个AOE范围甚大的词。但就我了解，以同性恋为题材的文艺作品虽堪称奇葩，也还没到能称之为“主流”的程度。歌颂自由的美国不能，以开放闻名的欧洲不能，ACG文化超级发达的日本不能，至于我国……法律上虽然没有明文禁止，但是传统思想已经下达了判决：“同性之爱，大谬！病也！故，不正。乃邪淫。”（语出《孟子》）能让孟轲老先生这么激动地跳出来指责，相信即使在如今“尊重人权”之号召下，视同性恋为怪癖、怪胎的人依然不在少数。就算如此，我仍然敢把“泛滥”二字写得理直气壮，就好像一年前我指出ACG圈伪娘风潮已然不可逆转那般自信——因为有群众雪亮的眼睛。


一开始，只有花样美男才拥有这样的权力，但是后来……



不凡死，漠刀恸，这一幕不知赚走道友多少眼泪


道友们对这对CP已经习以为常了（对，他们都是男的）


但丁与维吉尔，多么让人心疼的一对哥俩，为何要相杀呢

首先我们引入一个“脑补”的概念，所谓脑补，即“脑内补完”，通常是指在头脑中对某些邪恶的情节进行YY，对漫画、小说、游戏中自己希望而没有发生的情节在脑内幻想。一般来说，这种幻想都是“不太纯洁”的。每个ACG圈中人士都或多或少的有这样一种脑补情节，可能是对男女主角最后没有走到一起的痛苦，也可能是男主没能推倒女主或是女主没能逆推男主的猥琐。不过更多的可能是，男主和另一个男主的“奸情”没有见光的遗憾。由于原作的“非圆满性”而催生了观众对于“圆满”的YY，再退一步，就算原作已经很圆满了，可还是满足不了某些人对于某些剧情的需求，于是脑补便开始了。

不需要我提醒，你们也会注意到“同人”这种艺术题材的存在。而我把“同人”称作具象化的脑补：前者是腐女腐男们探索YY新天地的远航油轮，后者则是这艘油轮的动力源泉。脑补为同人插上了飞翔的翅膀，同人亦从脑补中汲取了无穷的力量，因此它变得无所不能：从一开始以尊重原著为前提的“独立门户”，到后来改变原有设定，甚至是违背作者本意的“离经叛道”。当然了，大部分原作者还是对同人作品持包容态度的，毕竟无论影响如何，同人创作的出发点始终是“爱”，更有甚者，还会刻意迎合粉丝的口味，助长他们的脑补“气焰”。于是我们会看到俊美如斯的男主角们互相倾慕，在对立、相杀中拉近彼此距离，直到他们背靠着背，在夕阳下缓缓地戴上牛仔帽——是的，李安导演并不是一个人在战斗，他可以大吼“吾道不孤”了。

作为一个道友，我难免又要拿《霹雳布袋戏》说事儿。随着观众群体的变化，霹雳布袋戏的戏路风格也在不断翻新。其中一个比较“符合时代潮流”的演变，就是“男男恋”。以后“天罪”时代口碑最佳的《刀龙传说》为例，剧中人气甚高的两对CP——漠刀绝尘与御不凡、武君罗喉与黄泉，堪称霹雳情侣史上的两大高峰。漠刀绝尘前有仗义出手对抗天都一报好友杀妹之仇，后有甘心为刀无极算计而只身深入雷阵解救御不凡，二人羁绊之深，日月可鉴；黄泉对罗喉因恨生爱，由假降天都逐渐转变为罗喉之左膀右臂，在辅佐罗喉成为正道支柱的梦想破碎后，又毅然承接武君意志，向凶手刀无极展开复仇行动，葬龙壁下的叹息，不知令多少人为之唏嘘。《刀龙传

说》的成功之处在于，它用华丽的角色和鲜明的个性，搭配纠缠不清、一波三折的剧情，把两对江湖好汉的基情以一个含蓄而委婉的方式表达出来。不喜欢这种口味的人大可以保守地视之为“英雄相惜”，至于绝大部分女道友和小部分男道友，他们的双眼早已变成了星星——不需要过度的脑补也能够想像，如此之羁绊，单一个“友情”是糊弄不过去的。连布袋戏御用歌手荒山亮都亲自为这两对“苦命鸳鸯”作词作曲，演唱了一首充满基情的《我爱你，再会》，并由霹雳官方制成MV广泛传唱于道友群体之中。

其实只要去翻一翻霹雳布袋戏的同人作品，你就会发现这种“腐”“男男恋”题材的东西几乎成为了道友们喜闻乐见的“主流”。我当然不敢说看了一年多的布袋戏我就被转化成了他们中的一员，但是在各种同人和脑补的长期灌输下很难保证自己不受影响。所以说“基友病”的蔓延并不是我们想像的那样由大行其道的同人作品所主导，官方推波粉丝助澜，脑补方能获得改变世界的力量。

“基友病”是病吗

这里有必要澄清一下，我们正在讨论的“基友病”并不对人，而是弥漫于ACG圈的一种较为普遍的文化倾向。这里的人们更渴望看到男人爱上另一个男人而不是女人，这对传统的CP来说是一种巨大的挑战甚至是颠覆。与此同时女性的主角功能与属性被不断地削弱，成为华而不实的摆设或花瓶。常言道“三个女人一台戏”，其实撑起一台戏哪里用得着三个女人，两只花样美男足矣。

好吧，也许有人会觉得恶心，认为这样不符合常理，可是一旦接受了这种设定的话，你会发现原来一切还是挺带感的。就好像我们常说的“宿敌即基友”这个理论，就可以广泛地应用于各种ACG作品——一页书与擎海潮（布袋戏）、克劳德与萨菲罗斯（FF7）、但丁与维吉尔（鬼泣3）、坂田银时与土方十四郎（银魂）、萨沙利安与库尔提拉（魔兽世界）等等。这些角色越是对立，越是相杀，观众就越是喜欢将他们联系到一起，讨论孰S孰M的问题，而不像以往那样旗帜鲜明地站在某一方，为了喜爱的角色争吵不休——我相信这是所有追求和谐之人所乐见的，亦是ACG爱好者们消除彼此城建的一条捷径。最重要的是，用“爱”来代替“恨”，不仅是一种新的解读方式，而且还让观众们获得了更多的想像空间，同时又带动了同人作品的发展。

当然，这种氛围也具有误导观众和曲解原作的缺点。过度的脑补YY会招致部分铁杆粉丝的反感，亦会造成新观众的疑惑与误读。而对于一些比较严肃的作品来说，“基”类话题更是一个禁区，如果你不想遭到主流粉丝群体的排斥我建议还是少谈为妙（例如NGA的“镶金玫瑰”区就明文规定“莫谈基事”）。但是无论如何，将“基友病”视作ACG圈之毒草恶瘤的想法都是过于偏激的。至少在当下，“基友病”对人的影响也仅仅止步于思维方式与行为习惯而非实际性取向，它就像风行至今的伪娘风潮一样，是茶余饭后的谈资，也是百川汇聚的文化汪洋中一朵闪亮的浪花。

唠点儿旁的

这是笔者第二次尝试谈论“敏感话题”，之前是去年的“伪娘”风，这次则是更有哗众取宠之嫌的GAY。然而哗众取宠并不是目的，我只是想通过讨论来点燃大家心中那盏理性的灯。以免在看不清前路的情况下混淆了是非黑白，“伪娘”如此，“基友病”亦然。如果你实在是觉得“一个男人和另一个男人搞基实在是太恶心太不正常了”，我尊重且理解你的想法，因为哥也算是个爷们儿。

前些日子新浪举办微小说大赛，据说广受关注的佳作中十有八九是“非鬼即腐”，由此可见“基”文化在网络上已经有了相当广泛的受众（此次大赛以新浪微博为平台，其代表性不言自明）。而且根据作者的资料我们可以发现，创作“腐文”的主力已由单纯的女性逐渐转变为男女各找你半边天。当然这并不意味着占据着“半壁江山”的男同胞都已经成为了GAY，事实上，他们热爱文学，热爱生活，热爱“基情”，同样的，他们也热爱美女，就像自认为正常不过的你与我一样。也就是说，“搅基”并不影响咱们的正常生活，偶尔YY一下男主角之间那些不得不说的故事，适当地与好哥们玩一把暧昧，你不觉得枯燥严肃的生活转眼间便增加了不


两个好基友并肩作战，成功干倒加丁院长



《银魂》经典的KUSO镜头之一


最爱的《死亡笔记》也被网友给基佬了
你还有啥好说的吗？


人类已经无法阻止脑补了

少情趣吗？老是"肝胆相照""君子之交"什么的，实在是弱爆了。

最后不负责任地扯个淡：房价节节高升，生活压力山大，男女比例严重不平衡的今天，"搅基"还真不失为广大光棍同志的一条光明出路啊。

不能让我的纯爷们无处表达

■北京 8神经

看到前面文章的主题，我脑子里突然回想起很多很多年前，我还是一个小学五六年级生的时候，有一阵男同学间突然流行起一种奇怪的偷袭举动——口水滴答地去狂亲别人的脸，一亲得手之后迅速淫笑着逃离，受害者怒气不息地舔舔嘴唇，转身去寻找另一个无辜者进行报复。那会儿下课铃声一响，就见男同学们如炸锅一般蜂拥而起，追的追，逃的逃，亲的亲，骂的骂，乱作一团，女同学们则在一旁袖手旁观花枝乱颤。最糟糕的是，两个礼拜下来，我们脸上都长了不少痱子。然而这种风气被迅速地遏制了，我们的班主任，一个20多岁的女数学老师，某天放学后她一脸严肃地把几个达成了"百人斩"的嚣张男生都叫到了办公室，然后涨红着脸用尖啸般的嗓门骂我们是"臭流氓"，我们很羞愧地认识到了自己的错误，毕竟那会儿我们都还是小孩子。说起来，我还真得感谢她——如果是现在的某位腐女做了我们的班主任，保不齐她会眉开眼笑地把我们叫到办公室然后对我们进行教育深造，搞不好我的人生从小学就开始"弯曲"了……



代表纯爷们的足球圈，也全面沦陷了……

后来我爱上了看漫画，特别崇拜侠探寒羽良，有一集里讲阿良在把妹时不慎把上了一个人妖，之后发生了一些"恐怖"的经历，阿良将其形容为"两支金属球棒剧烈地撞击"，在看到这一幕时我幼小的心灵受到了很大的创伤，我觉得这个形容带来的毁灭感简直就像是天塌下来了。打那之后，我就变本加厉地对一些以同性之爱为题材的影视作品敬而远之——其实这些都是很有深度很出色的电影，有些还是我很喜欢的导演和演员的作品，像什么《东宫西宫》《春光乍泄》《蓝宇》《断背山》《我爱你莫里斯》……我不仅没看过，连听都没听说过！

再后来我知道了一个词叫"耽美"，那会儿这还属于小众文化，不夸张地说，当初玩"耽美"的网友放到现在来看都算得上是始祖级的腐女。而且当时还有句话叫做"丑男没有耽美的权力"，也就是说长得歪瓜裂枣的爷们，你要玩同性之爱，人家还没兴趣来八卦。那时典型的"耽美"的配对，得像樱木花道和流川枫……啥？这俩也是糙汉？幸好我没说孙悟空和贝吉塔，差点就露怯了。好吧，得像晃司和泉，或者星史郎和昴流这样——这几个名字我刚百度出来的。其实我觉得这倒也不错，一来人家划个圈子自娱自乐倒也不影响谁，二来门规森严自有一套法门，两个比女人还漂亮的男人玩点暧昧，可以理解的嘛！



她笑眯眯地看着我，从嘴角缝里溜出这么一句……

不过我低估了这种文化潜在的能量和影响力，很快我发现"基文化"就像溅到干草堆上的火星，在我身边熊熊燃烧起来。武侠仙侠游戏什么的就不说了，搅基也不再是花样美男的专利了，万磁王和X教授已经被公认为是一对基友，瞧人家这白发苍苍一脸褶子的，你们都忍心么！就连《生活大爆炸》里那两个猥琐的印度男和犹太人都开始有人八卦了。至于我生活中必不可少的足球圈更是全面沦陷，卡卡与C罗，皮克与伊布，甚至还有"安胖"和"西黑"……现在我真心认为，腐女们无穷的想像力可以改变整个世界。这年头男人间的"友情"已经被"基情"取代，如果古龙是今天写出了《多情剑客无情剑》，李寻欢的官配既不是孙小红也不是林诗音，而是阿飞，瞧他俩没事就把"友情"挂在最边上，眼睛里想必都在飞桃心了。

编辑部里有个家伙，最喜在群里与人抬杠拌嘴，不管是冰河还是我，都是他的好对手。然而每每当我们吵到酣处，小明斯基便会不耐烦地跳出来批一句："你们结婚吧！"——小明你这厮，你名字里都叫"基"了还敢说别人基！不过他这么一说，我们便不敢再吵了，瓜田李下惹人嫌疑啊！我又有个铁哥们，每次跟别人说起他时，我总会自豪地形容为："那家伙跟我是穿一条裤子的交情！"千不该万不该，我不该在一个腐女面前这么说，她笑眯眯地看着我，从嘴角缝里溜出这么一句："你们穿一条裤子……真基！"我气急败坏地解释反而起到了反效果，她又说，"你们其实是相爱的……""真的，你们心目中的理想对象就是对方这样的，只是你们彼此没有发现而已……"

我的脑子渐渐地糊涂了，据说越是反感搅基的人，他潜意识里就越具备成为一个基佬的可能！这个貌似是有什么理论依据的，而且据说这个世界上有很多直男，都是忽然一下在不知不觉间就"弯"了……

天哪！哥们，咱们真的是一对基佬！不过说"我爱你"什么的，还是免了吧！P

B神小池2人黑

——DotA法系后期与物理系后期的碰撞！

■山东 破碎

游戏版本：魔兽1.24b
游戏地图：6.72C
游戏模式：-AP
明星选手：糖鸡柯德（B神） Snake、（小池）
近卫方：小狗、SF、萨尔、火女、卡尔
天灾方： NEC、风行者、死灵飞龙、冰女、牛头

本战报来自DK战队的两位虎将B神和小池开的2人黑店。游戏中，B神操作作为1号位的死灵法师，小池则使用了操作难度比较大的死灵飞龙。众所周知，B神身为国内的3大顶级Carry之一，无论是在现在的DK还是2010年的Ehome中都是毫无疑问的1号位，若各位经常观看比赛，会发现他的后期大部分都是敏捷英雄，例如水人、蚂蚁、德鲁伊等，然而在本场比赛中他使用了一个法师后期，会不会依然如比赛中那样的威武霸气？小池曾在LGD战队中就是打一个辅助的位置，经过2011年初的DotA战队大动荡，小池加入了有“银河战舰”之称的DK战队，依然是打一个4、5号位，但是在本场比赛中他使用了一个2号位的死灵飞龙，会不会依然如他的辅助那般亮眼呢？就让我们看一下后面的比赛！

一、阵容与分路

阵容分析（**如图1**）：首先来看双方的控制对比。近卫方相对来说比较稳定的控制是火女的T和卡尔的吹风，其他的不太稳定的控制是卡尔的急速冷却。小狗的W减速技能

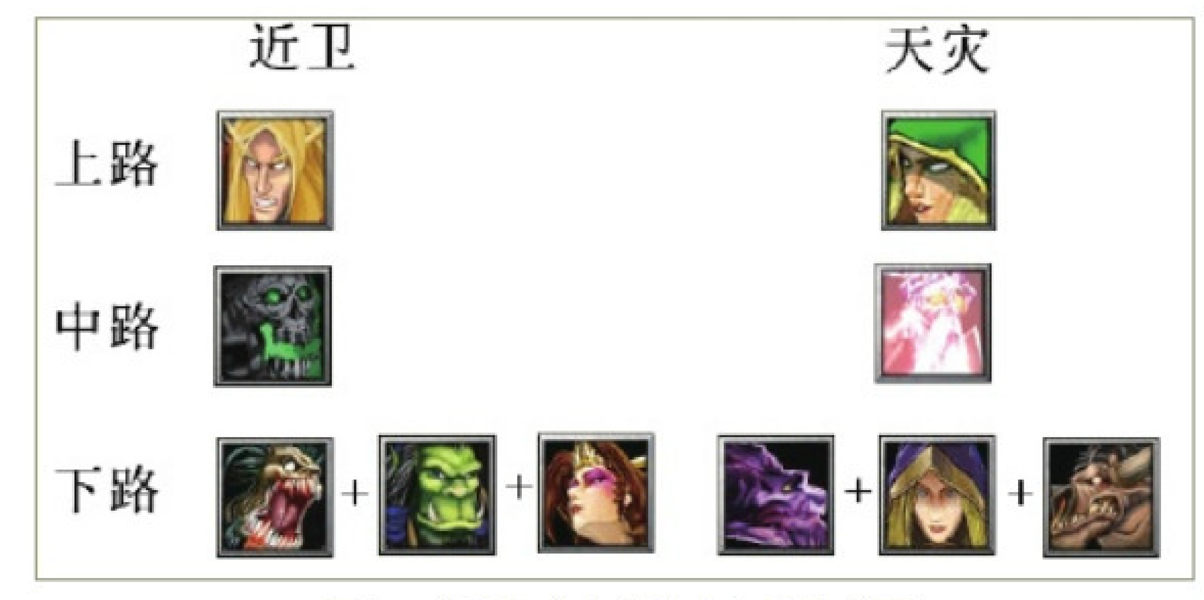


图1：本场比赛中的阵容与分路情况

虽然不是控制，但是此技能的减速效果也是相当不错的，并且还有一个SF大招的一个团体减速。反观天灾方，稳定的控制不少：冰女的冰封禁制、牛头的3个技能、NEC的大招，而且不稳定的控制也有死灵飞龙的踩地板及风行者的束缚击。减速技能则有在前期就非常变态的死灵飞龙的黄泉颤抖以及冰女的冰霜新星。由此可见天灾方在控制上是占足优势的，但天灾方这种没有强势后期的阵容，如果拖到打后期就会很乏力了。所以天灾方应该会利用己方控制足的优势在前期对近卫方展开强势的压制，争取30分钟之前就能结束比赛。

分路：上路，“烈士路”的常客风行者这次却走了一个优势路单，对上了在此版本中线上能力很强的英雄——卡尔。虽然风行者有W风行技能，但是他在上路依然是过得胆战心惊；中路，SF对上了NEC，也没什么好评论的，只能看双方的基本功如何了。不过身为国内3大顶级Carry之一的B神的基本功可是相当扎实的，所以与其对线的SF表示压力有点大；下路，3人路对上3人路，不过天灾方有2个稳定控制，还有死灵飞龙这个3人路的霸主，可以说近卫方的3人应该不会很好过。

二、双方Gank激烈，频频爆发人头

比赛刚开始，火女在上符点处控到幻象神符，直接给中路SF发信号准备击杀B神的NEC。SF先A了NEC几下消耗一下其血量，火女则直接绕后，SF先手一记影压，火女跟上一个T，2下普攻拿下B神的一血（**如图2**）。



图2：火女晕住NEC拿掉一血

与此同时，下路的牛头、冰女、死灵飞龙直接绕到塔后。牛头先以一记沟壑分开了塔后的小狗和萨尔，冰女跟上普攻萨尔，萨尔赶紧往树林里跑，冰女一个冰霜新星，萨尔也不甘示弱，一个雷霆之击送给冰女，小狗也赶过来A了冰女两下，冰女直接半血往野区里跑。本已准备撤退的牛头和死灵飞龙眼看己方冰女有难，大喊一声，冲出了树林，死灵飞龙一个灵魂超度准备超度萨尔，萨尔直接红血，死灵飞龙扛着塔的普攻带走萨尔，但是小狗一个W减速，配合塔的攻击将其带走。下路打成一换一，但让近卫方的后期小狗拿到人头，天灾方还是有些吃亏。

下路这次一换一刚结束，拿到一血的火女带着自己的两个幻象赶来，直接奔向冰女和牛头的后方。冰女先手一个冰霜新星减速，然后赶紧撤退，可是小狗已经过来一个W减速和火女一块普攻冰女，冰女将死之际以冰封禁制住火女，牛头接着一个沟壑，此时死灵飞龙也已TP赶到，一个灵魂超度扔给火女，火女瞬间红血，临死前放出一个T，随即被死灵飞龙一记普攻带走，不过冰女也被小狗开着狂暴A死。虽然刚开局不到2分钟，但是下路已经发生了两次一换一，足见本场比赛双方的杀戮欲望非常强烈。

趁着萨尔和火女Gank中路之时，下路近卫3人已对小狗发出了必杀令，牛头和冰女直接绕到塔后，小狗赶紧钻入树林，小池的死灵飞龙借着塔打兵的机会从正面进入树林，准备和绕后的两人成两面包夹之势围歼小狗。冰女先给上一个冰霜新星，死灵飞龙紧跟着黄泉颤抖点上小狗，和其对A，不过小狗也不是吃素的，直接开启狂暴，把黄泉颤抖抵消掉，A了死灵飞龙两下，直接将其A成半血，并且逼入树林深处，趁此机会，小狗赶紧跑路。但是死灵飞龙此时醒悟他们是3个人的，果断跟上一个灵魂超度将小狗打成红血，紧跟着牛头一记沟壑，冰女冰封禁制，死灵飞龙一记普攻带走小狗。

7分钟，正在中路打钱的NEC突遭杀手，小狗先手W减速，开启狂暴顶塔普攻，SF也跟上准备影压，情急之下，NEC回身一记死神镰刀送给满血SF，只求眩晕的那1.5秒能让自己死里逃生。火女一个T虽然T空，但醒来之后的SF连续两记影压，配合小狗一记普攻，带走NEC（**如图3**）。



图3：NEC对SF放大却难逃一死

8分钟，牛头、冰女、死灵飞龙3人拿掉近卫下路1塔后，顺势进攻2塔，火女和正在打野的小狗急忙防守。火女走位靠前，小池的死灵飞龙抓住机会送出黄泉颤抖，冰女跟上一个冰霜新星，牛头一记沟壑，火女瞬间红血，然后被死灵飞龙灵魂超度送回温泉（**如图4**）！小狗一人只能眼睁睁地看着自己下路的2塔被死灵飞龙收入囊中。但同时上路SF也在卡尔和萨尔的配合下带走风行，顺势拿掉天灾上路1塔，近卫小亏。

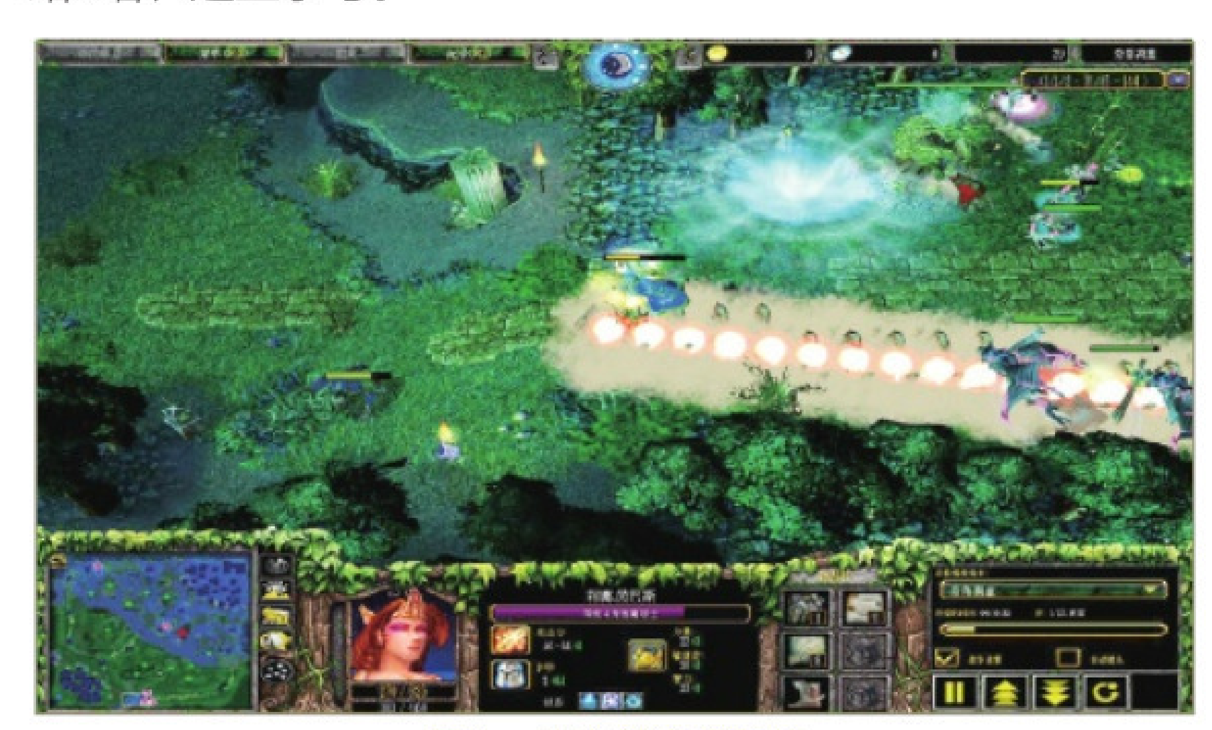


图4：火女被沟壑留住

三、团战开始，近卫占优

11分钟，天灾除风行者外4人抱团中推，结果在树林中偶遇SF，随即准备击杀SF。刚把SF打成半血，NEC、冰女、死灵飞龙3人就先被萨尔的动能力场圈住，随后火女一个T晕住3人，卡尔紧跟一个雷暴把3人的蓝爆得一干二净**（如图5）**。刚被追杀的SF也回身一记影压配合一记普攻带走冰女和NEC。TP而来的小狗给死灵飞龙一个W减速，配合卡尔将其击杀，准备逃跑的牛头也被卡尔吹风加急速冷却配合小狗将其击杀。这波遭遇战天灾方大获全胜！



图5：NEC、冰女、死灵飞龙被火女T中

13分钟，天灾方牛头、风行者、死灵飞龙3人抱团准备拿掉近卫中路1塔，近卫方卡尔、萨尔赶来防守。牛头一记沟壑晕住卡尔，死灵飞龙黄泉颤抖接上，带上小龙普攻卡尔，卡尔冒着被杀的危险成功把塔反补掉，近卫方SF也TP赶到，却刚下来就被风行者的束缚击将其和卡尔束缚到一起。风行者一记穿云箭，紧跟上牛头的一个沟壑，死灵飞龙一个灵魂超度，SF瞬间红血，虽然及时使用魔棒和魔瓶，但还是没能躲过必死的命运，被风行者一记普攻带走**（如图6）**。随后天灾众人并没有撤走，利用萨尔的一次走位靠前，牛头一记沟壑，死灵飞龙的灵魂超度配合风行者的穿云箭将其带走。此时冰女也已赶到，随后4人吃雾直接来到下路，遇到SF和小狗，牛头的一个沟壑被小狗开启狂暴躲掉，天灾众人的火力转向了SF，刚复活的SF瞬间红血，不过这时NEC已经赶到，由NEC追杀朝着反方向逃跑的SF，天灾其他人又把火力对准了小狗，冰女先是一个冰封禁制，天灾众人还未及使用技能，小狗就已钻入了赶来的萨尔的身体，随后萨尔动能力场留住死灵飞龙，火女T中将其带走，卡尔吹风留住风行者，火女又是T中，紧跟着龙破斩带走风行者。这时NEC也在远处一个大招将TP的红血SF击杀，近卫方众人继续追杀，NEC回过头来准备挣扎，



图6：SF被众人击杀

不过小狗几下普攻，火女一个龙破斩，配合卡尔的雷暴把他送回老家。冰女也被小狗一个W减速留住，被卡尔A死，牛头见势不妙，赶紧TP，成功逃脱，这一波长达两分钟的团战最后以天灾4人团灭结束，此时人头比18：11，近卫领先7个人头。战前分析时提过，若30分钟之前天灾方不占据很大的优势，那么后期应该会悲剧。照此看局势发展下去的话，可能天灾方很快就会打出GG，可事实是整场比赛的耗时是60多分钟，至于30分钟之后，面对此版本强势的后期小狗，天灾方该如何应付？

21分钟，天灾下路1塔被冰女反补后，天灾5人准备拿掉下路2塔。SF冲到最前影压清兵，但被风行者的束缚击定在树上。刚刚做好跳刀的牛头跳到SF旁边，沟壑、强化图腾、大招一起给出，SF瞬间红血，冰女一记普攻将其带走**（如图7）**。不过卡尔的雷暴也爆到了NEC、死灵飞龙和风行者3人，小狗开启鬼手（莫尔迪基安的臂章）和狂暴猛A死灵飞龙，火女T中牛头，大招和龙破斩直接甩上，牛头瞬间红血，由卡尔普攻带走。由于SF先手被击杀，所以近卫方杀掉牛头后准备撤退，不过小狗被死灵飞龙一个灵魂超度打成黄血，NEC紧跟一个死亡镰刀，卡尔回身用推推杖推了小狗一下，小狗鬼手重新开启，血量又变成了700多。但是风行者一个漂亮的束缚击，束缚住火女和小狗，NEC上前一个死亡脉冲，风行者一个穿云箭带走小狗，红血的火女也被风行者配合死灵飞龙将其击杀。冰女眼看火女必死，直接把冰封禁制技能送给萨尔，死灵飞龙紧跟一个灵魂超度，将其打成红血，然后NEC普攻一下，带走萨尔。这波团战，天灾方以牛头一人的代价换了天灾方除卡尔外的4个人头，可谓大赚特赚！此时人头比19:18，天灾方已有反超的迹象。

27分钟，近卫众人吃雾偷掉Roshan，SF获得不朽之守护。



图7：天灾2塔前SF被秒

四、连打两代Roshan，推杖绿杖齐出，天灾逆转

35分钟，近卫5人抱团上推，直取天灾上路2塔，NEC上前死亡脉冲加冰甲清兵，可是被卡尔吹风加雷暴打虚。SF又冲到前边，被天灾众人打虚，不过及时开启BKB放出了大招。冲到前面的小狗眼见天灾众人把火力转向了他，急忙与SF合体。SF大招过后，两记普攻，外加一记影压带走冰女，天灾方余下4人准备撤退，可NEC被卡尔吹风留下，火女跟上大招和龙破斩几乎同时打到NEC身

上，NEC瞬间红血，不过风行者迅速用推推杖将NEC推走。推走NEC后反身一个束缚击定住火女和SF二人，牛头一个跳大带走火女，卡尔及时放出冰墙。此时死灵飞龙和风行者见小狗红血，死灵飞龙一记灵魂超度，风行者跟上普攻，趁此机会，SF把牛头带走，萨尔也及时赶了过来，一个大招带走风行，小狗黑血逃生。

39分钟，天灾方打掉2代Roshan，NEC获得不朽之守护。

45分钟，天灾众人进攻近卫中路高地，已经装备蝴蝶、BKB、支配的SF先是偷掉在角落里伺机跳大的牛头，接着又在小狗普攻的配合下一个大招带走风行者，天灾方赶紧撤退，不过撤退途中冰女又被卡尔吹风留住，随后被近卫众人带走。天灾只有NEC和死灵飞龙逃之夭夭。

46分钟，天灾众人第二次进攻近卫中路高地，NEC顶着塔的攻击和萨尔的大招强A掉高地塔，卡尔放出冰墙，牛头一个跳大，跟上沟壑，把火女和萨尔打成红血，萨尔被NEC普攻带走，牛头虽然让风行者用推推杖推了一下，但是并没有推下近卫高地，被小狗A死。NEC被卡尔推推杖推到SF身边，被SF打成黑血，卡尔雷暴带走NEC的第一条命（NEC有不朽之守护）。风行者被卡尔点上急速冷却，被小狗普攻带走。SF紧贴着NEC的复活点摇出大招，火女大招也甩到NEC脸上，NEC瞬间被打成700血，于是急忙用虚灵刀一下SF，接着放出死神镰刀，SF瞬间被秒杀（**如图8**）。冰女开大，但是被火女的龙破斩配合小狗普攻带走，死灵飞龙一个灵魂超度接着带走火女，为冰女报仇。逃跑的NEC被小狗W减速，然后被小狗配合卡尔将其带走。小狗和刚超神的卡尔继续追杀死灵飞龙，最后还是小狗W减速，卡尔冰墙将其限制后送其回家，两度超神！天灾方团灭！

40分钟，天灾方打掉3代Roshan，NEC获得不朽之守护，奶酪由死灵飞龙拾取。

51分钟，天灾方再度进攻近卫中路高地，死灵飞龙控制小龙踩住高地之上的SF，NEC见状上前，可是卡尔及时放出冰墙，SF晕眩效果结束后BKB摇大，小狗跟上普攻，


图8：SF紧贴NEC复活点摇大

在NEC的减速效果消失之前带走他的第一条命。NEC复活之后继续对高地攻击，SF走位靠前，被风行者推推杖推出，NEC虚灵刀SF，牛头跳大，NEC紧跟着一个死亡镰刀带走SF，但是牛头也被火女的一个大招秒杀。随后双方在高地前互相消耗，最终近卫方依靠NEC强大的补给能力成功破掉近卫中路高地。

55分钟，近卫众人抱团进攻天灾中路高地，可是牛头的一个跳大，配合近卫众人的技能先把SF秒掉，近卫直接撤退，然后天灾方又抓死了在上路打钱的小狗，顺势进攻近卫上路高地。虽然小狗和SF在天灾众人强大的法系输出下各挂掉一次，但最后近卫方还是利用萨尔的恶念瞥视把NEC传会近卫高地将其击杀，天灾方这才撤退。

五、成也Roshan，败也Roshan，近卫一波流

NEC复活之后，天灾方除死灵飞龙外的4个人准备打掉第4代Roshan，但是近卫众人先后赶到，天灾放弃Roshan，近卫开打，就在Roshan快要被打掉时，NEC过来虚灵刀卡尔，冰女接着将其冰封禁制，然后开启大招，卡尔赶紧用推推杖把自己推出冰女大招范围，SF也是不管Roshan急忙开启BKB摇大。摇大的同时，小狗把肉山打死，风行者束缚击把小狗定到树上，可是自己却被卡尔普攻带走，冰女跳刀进来准备抢不朽之守护，可是瞬间被SF配合小狗击杀。牛头也是被SF普攻送回温泉。神装的NEC也难逃一死，被众人配合小狗带走（**如图9**）。


图9：天灾众人返回抢夺Roshan

随后近卫方带着不朽之守护和奶酪连破天灾3路高地，天灾方大势已去，打出GG！最终人头比52:40。这里给出最终双方等级及出装情况（**如图10**）。



图10：比赛最后的等级及出装

总结

本文开始即说过，如果比赛到了30分钟以后，天灾方就没有多少优势了。可是比赛到了30分钟以后，天灾方还是攻破了近卫方中路高地，究其主要原因，就在天灾方的出装上共有2把绿杖，1把虚灵刀，2个跳刀，4个推推杖。近卫方的主要输出力量集中于小狗身上，可是小狗是一个近战，所以推推杖就在这场比赛中起到了至关重要的作用。天灾方拖到了60多分钟，不过最终法系的后期还是败下阵来！

趣谈网游“政治派系”

■北京 暗影游侠

相信职场上的人士都怕尝却都尝过一道菜——炒鱿鱼，政治领域亦如此，比如日本的政坛却向来善做炒首相这道菜，而且做得味道非常地道。各个党派间争权已然不够，一个党内还要分成两个以上的派系来争夺主导权，干不好撂挑子下台的，政治丑闻下台的，走马观花的任期形容绝不为过。归根结底这都是政治斗争的结果，真是应了那句话，“江湖是什么？有人的地方，就有江湖。”

政治江湖既然如此，同理来看的话，网游江湖的争斗如此激烈，也应该会有这个派，那个派的。答案是有，不过并不是传统的武林门派，而是按照“政治派系”来划分的。



这位仁兄在日本只有一个，可比日本首相5年换6个强多了

解析网游的“政治派系”

在政坛上，会按照政治组织所主张观点的倾向性来为一个政党定性其为左翼政党或是右翼政党，右翼政党的政治观点保守而严谨，左翼相对激进，在通常的政治势力中，还会存在一批左右翼之间中间势力，这通常是双方拉拢的对象，除此之外还有各种极端势力，极左或者极右的政治组织，除了特定时期，历史上后者的支持者通常小众化。将这种分类用在网游上会是什么结果，定性游戏“左右”的标准是什么呢——设定。

如果你要明白你所玩的一款网游哪里好玩，你总会说点什么诸如“打斗不错了，我喜欢在这里PK”“画面超棒”“从开始一直玩，这里朋友多”之类的理由，相信一个纯粹的玩家嘴里不会蹦出“这个设定很人性化”或者“想试试《虚幻3》引擎做出来的游戏效果”这样的理由，这些话都是游戏企业推广游戏时才说的，要让一个玩家感到这款游戏的好玩之处，在背后就是一个个游戏系统巧妙设定并且组合的结果。

对“右翼网游”的定义是“具有精准、繁多、覆盖面广的系统设计的多人在线游戏”，相反，“左翼网游”的定义则是“具有扼要、简单的系统设计的多人在线游戏”。

“右翼网游”的系统设定相当丰富、细致且精准，在游戏世界中一个玩家的所有活动就是在与系统发生互动，通过任务系统获得成长经验，打怪系统得到经验和游戏货币，副本系统完成独立于主游戏区域之外的事件顺便得到各种奖励，装备系统可以强化角色能力。设定的精细可小到发丝之处，怪物掉落的金币、材料、宝石、矿石（也有任务奖励的）需要设定，固定值还是随机数需要设定，装备打造原料、成功率、任务流程、商城里卖什么、怎么收费、收费多少、副本流程和需求、地图场景、怪物出现、游戏货币发放与回收，光看设计文档的目录都够吃惊的了。

“左翼网游”则要轻松许多，你可以将游戏理解为一个盒子，这个盒子里面已知拥有什么材料或者原料，能用这些原材料造出什么，然后玩家到盒子里玩就行了，做生意还是做打手、做辅助，看你自己的选择了，游戏中的许多设定都是由玩家之间自发形成的。比如一件装备的售价就完全取决于它的稀有程度，市场上经常会有通货膨胀的情况发生。

好了，大致明白了网游的派系分别，就来看看“网游江湖”的派系成员吧！

右翼：日暮西山的寡头

其实这个标题很令人产生误解，因为明显就是说接下来将要提到的这些游戏已经是日暮西山了。当然不是这样，发展多年后，同质化的问题日益严重，游戏系统设定越多抄袭的可能性就越大。不仅是中国，国际市场上各种系统繁杂的游戏已经越来越没有市场，轻度游戏和移动终端的娱乐应用正在取代之前“大、全、繁”的“寡头”游戏。

可接下来出场这几位“重量级人物”都和日暮西山的距离太远，而且都曾经称霸一方，让我们不能忽视他们的存在。

《魔兽世界》不用多介绍了，专家级的数据平衡、史诗级的剧情、众多的种族职业选择、丰富的装备和集大成的副本任务，以及衍生出的线下虚拟经济系统，公会间的情谊故事还有各种门的丑闻，让人说不清多广的游戏文化影响力，“山口山”的经典不可复制，其中的设定也不再赘述，即使不熟悉它的人也只需要知道，它曾经是MMORPG类型游戏的绝对王者。

但也只是曾经而已，未来绝对会有作品超过它的，游戏没有永恒的经典，就像人类没有永恒的和平一样，人们目前寄希望于暴雪代号“泰坦”的新网游，也许打败暴雪的只有它自己了，独孤求败吗？

可话说回来“众口难调”，就算再伟大的经典也不会成为所有人的菜，英国15%的年轻妻子就讨厌“魔兽”，“魔兽”已经伴着一代人成熟成家了，另一款伴着中国玩家成家的《梦幻西游》正式运营已经超过8年，在线人数保持百万以上，任务、人物、剧情、称号、怪物、副本以及陪着玩家打了8年怪的宠物，其系统设定的复杂性也不是几句话就能说清的，公平有度的经济系统表现已经超过了现实世界的经济表现。也许现在的玩家会讨厌回合制战斗的等待和幼稚，但绝不会为此讨厌《梦幻西游》，这里已经融入了玩家的青春和回忆，人生有多少个8年？

作为中国特色的武侠网游，对于入选“右翼势力”的集团拥有绝对的理由，别的不说，没有优秀的武侠网游就对不起数量众多的玩家和武侠迷，人多势众的武侠玩家伤不起啊！

《天龙八部》就这样出生了，原以为会是“剑侠情缘”问鼎“武林盟主”的宝座，看来还是正统还原了金大侠小说的游戏更受玩家欢


玩家会说：游戏画面好，而不是引擎很给力


需要使用手册吗？



啥也不说，说啥都是多说



赶跑小日本后，继续西游

迎。虽然在线数字并不像前文的两款游戏那样拉风，但是影响力也不差。更重要的是，其系统的设定对江湖的还原已经达到了相当的高度。

十大门派的数百个技能名称涵盖了金大侠小说中几乎所有的招式名称，高度还原的剧情任务、帮派、门派、打造、镶嵌、副本、宠物（珍兽），哪一个都不少，就说打造神器吧，首先需要一把鉴定品级在一定标准上的基础武器，在数次副本得到原料后，需要完成一个清除数千怪物的任务，打造完成后需要强化，先要在武器上打孔，打孔材料也有限制，然后才能镶嵌，取下宝石也需要相应的材料。这其中涉及到的系统设计有打造、镶嵌、副本、刷怪以及数不清的交易，在得到一把强化不错的神器后也许玩家才能真正的感到，大侠，真不是普通人能干的！

不过现在，它“武林盟主”的位置正岌岌可危，不仅有《九阴真经》《倚天屠龙记》《笑傲江湖》这样的“外寇”觊觎，最危险的敌人还是其同门“师弟”《鹿鼎记》。

“右翼集团”的这些成员都是不折不扣的大腕，漫长的研发周期、精准的数值设计、巧妙的系统组合、优良的品质和长久的游戏文化，均是成为经典的必要因素。每一项设计和每一个游戏数值的背后都有无数游戏开发和测试人员的心血在其中，用心才有香醇的果实结出。



“左翼网游”的共同点是，注重几项核心系统和相关数值的设计，除此之外几乎除了剧情故事外什么也没有，经济系统更倾向于搭个交易平台方便玩家交易，至于交易对象的售价就由“游戏市场”去决定了。接下来登场的这几位成员来头有大有小，但都具有稳定的玩家群体，“回头客”非常照顾“游戏”的“生意”。

这款游戏开创了全新的网游体验和游戏类型，它虽然年轻，却只用了6个月就达到了百万在线的人数，3年中15次版本更新，玩家玩到满级后仍孜孜不倦沉醉，全国冠军的荣誉，格斗高手的名头，这就是《地下城与勇士》！

这款充满让人怀念的街机风格的横版格斗网游在为玩家讲述了发生在一个名为阿拉德大陆的故事的同时，也领略到了纯副本网游的精彩之处，副本、职业、技能、装备和PK场系统以及一个后来搭建的拍卖行和金币寄售系统就构成了游戏系统的全部内容，但每一个系统都是不小的工程，数百种装备以及副本和决斗场中的双重数值的平衡设定就够一个小型团队干一年了。在游戏中除了现金道具外几乎都是可交易的，商店里甚至连平常游戏的药品都没有。刷图练级为了升技能、攒钱为了换装备，最后决斗PK，决斗为了什么？为了胜利吗？这里没有绝对的胜者，为了一次的胜利，我们需要无尽的失败。

与《地下城与勇士》来自同一国度的游戏《冒险岛》，可谓是所在母国真正的国民级网游，可爱的画面和人物还有简单的操作让40%的韩国人拥有注册账号和活跃角色，两款游戏也经常互相刷新着在线人数记录。打怪为了升级，升级为了打更强的怪，职业、装备、怪物、技能系统就在无尽的循环追逐乐趣中越来越强，如果不想打怪的人天天泡在“自由市场”贵买贱卖也能体会到赚钱的乐趣。不论怎样，留下的只有玩家们一起游戏的美好回忆，

冰岛CCP开发的《星战前夜》着眼于更广阔的宇宙战场，玩家在宇宙中驾驶飞船，干什么呢？尤其是一款没有怪物、没有Boss的网游。试想一下，在一个拥有5000个星系的世界中，你作为独行侠在



不萌也可以是盟主



盟主师弟：《鹿鼎记》


所谓的韩国国民级网游：DNF



记得最初的感动吗？


《星战前夜》，玩完以后你也可以写一部科幻小说

星系间做生意，却帮助了一艘遭到打劫的采矿船，之后受到了采矿船所在势力的邀请，这个势力属于某个军团，军团属于某个联盟，联盟属于星区，因为开发、贸易引发的争斗不可计数，而你只需要花费时间去学习技能罢了，其余的就看蝴蝶效应的效果吧。你可以只做一件事，也能做很多事。

也许听过《泰拉瑞亚》这款游戏的人还不多吧，试着想象一款挖掘、战斗、探索、修筑又不断如此循环的游戏该是什么样吧，所有世界都可以破坏，破坏后可以重塑成自己想要的样子，在破坏中还能取得自己需要的材料来制造武器。可以成为战士，在白天和黑夜进行战斗，守护你所坚持的正义，也可以建个自我风格或者完全恶搞的小村子，发展成小城市，你是设计者、建筑师、保卫者或是管理者，还可以是一个变态的破坏专家。游戏中有NPC、有装备、有许多你未探索和建设的区域，等有一天也许会不记得你是如何沉迷在这个虚拟的世界中的。

这样的游戏还有很多，《第二人生》等都是此类游戏，除了共同的优点外，还有一个不得不说的缺点，那就是“左翼网游”的经济系统，由于回收货币的渠道太少，游戏货币通货膨胀只是个时间问题。不过想想现实中现在的货币购买力和10年前相比也是贬值了不少也就释怀了，果然游戏和现实一样啊，游戏人生不为过！

投票选举、中间势力、恐怖份子

除了之前的“左右翼”势力外，以手机和移动终端为代表的第三势力也加入了争夺主导权的斗争，移动在线游戏和社区游戏的发展势头在最近这两年火爆异常，一方面是“选民”（玩家）期望出现轻度的休闲类产品，不希望再被游戏玩。另一方面传统的“左右翼”势力遭到削弱，雷同的“政治观点”（系统设计和可玩点）很难吸引到年轻一代“选民”的注意，碎片时间也无法让“选民”倾听自己的“政治观点”，而“中间势力”就是在这样的需求中应运而生的。

碎片时间下的“选民”希望在自己可支配的时间中进行一些具有挑战力的但不需要花上几个小时去看帮助或者说明的事情，可以将“政治观点”融入到整个“宣传”(游戏)中，但别单独把它拿出来，否则“支持率”（市场占有率、在线人数以及收益）就惨不忍睹。

更有趣的是，在这个虚拟化的斗争中，你甚至可以找到“恐怖份子”和“反恐精英”身影。游戏行业中的“恐怖份子”主要有私服、外挂、山寨网游，也许还包括一些不了解在线游戏业就发出一些言论求名求利的“砖家”。

凡是有“恐怖份子”的地方，就有“反恐精英”的存在。私服的“反恐精英”是现实中的警察，由真正的警察和司法系统去抓捕审判，外挂的“反恐精英”是运营商，配合警察去打击，通过技术手段去查封。“砖家”的“反恐精英”是社会舆论，引导即可，现在越来越多的父母都有过游戏经历，相信大家对游戏的误解和负面形象越来越少，理性看待的专家越来越多。

最特别的是“恐怖份子”当属山寨网游了。还记得一款以“仙剑”为名的山寨网游吗？某某游戏的场景+某某游戏的技能效果+某某NPC的形象和怪物形象+恶搞的对话，这样弄出来的游戏里，场景中有水的地方可以骑马水上飘，电信和网通的服务器实际上是同一个，最雷的家园系统竟然是从网上找的真实住宅中的家居装修效果实景图，别说装修和移动家具了，人在床上走，宠物地上游。人和家具的比例就更别提了，一张床可以放下一个全员整编的山地步兵师，如果这样的比例放到人和洲际导弹上，就可以制造出肩抗式弹道导弹，某国的“你妈的”系统（本土导弹防御系统，简称“NMD”）和“他妈的”系统（战区导弹防御系统，简称“TMD”）就能瞬间变成筛子，比例效果可想而知。当然，如果这是一款个人的独立游戏作品，其中的精神和努力值得任何人学习，这个人也会被大家推崇。如果是要靠这种游戏获利，那就是比这款游戏更雷的事情了。

好在“反恐精英”们也开始行动了。最近获悉，“仙剑之父”姚壮宪监制的一款《仙剑奇侠传OL》网游正在研发中，5部作品中的所有人物都将登陆该游戏，相信游戏的品质还是值得期待的，也许该补充一句，除了回合制战斗！



自己建个城市怎么样啊


这样的房间设计，雷了吗？



“仙剑”之父监制的，应该好点吧

如果将网游比作政坛，理想的状态是，选民为10，议席数为9，左中右三方轮流主政，或两方联合主导、一个阶段后势力变更。简单的说，就是当一种“政治观点”流行一段时间后，“选民”会自然厌倦，从而选择别的“势力”，怀旧和时尚其实都是一回事。至于为什么选民10而议席9，毕竟还有因投票给独立候选人却无法获得议席的人（不爱玩游戏的群体）存在啊！

大众软件 游戏测试平台

本期评测游戏







游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	麒麟游戏
运营公司	麒麟游戏
版本号	5.0.41.10
游戏体验	浪费时间

书剑恩仇录（http://sj.70yx.com/）





3D仙侠类网游，游戏画面很一般，角色外形比较粗糙，比例也不是很协调，NPC的2D头像形象失真，山寨味较浓，画面细节水平较低。战斗动作生硬，一些技能施放的时候一抖一抖的居然都不是连贯动作。背景音乐还不错，但是音效表现很差，特别是配音极其糟糕，感觉就是随便找三四个人糊弄着录的，用的还是比较低级的录音设备，爆音严重，语音生硬死板毫无感情——与其这样还不如不配音。“书剑”按理说应该是以清朝为故事背景，而NPC形象虽然有留辫子的，但大多数都是明代外形，甚至还有西方人设的特点，叫人哭笑不得。任务方面并没有什么突破，除了杀怪、送信、对话、拾物外，很难见到其他任务类型，比较贫乏。另外，这个游戏还集成了很多古怪的系统和功能，比如约会真人秀、后宫游戏、微博、抽奖、宠物赛、淘宝银行等等，虽然不少都算是别出心裁的设计，但在游戏本身的质量尚未提高的情况下，总让人有种舍本逐末的感觉。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	初拥网络
运营公司	五湖网络
版本号	1.0.0.9
游戏体验	索然无味

黑暗帝国（http://www.heiandiguo.com/）





3D魔幻类网游，游戏画面表现一般，画风偏阴暗，整体细节表现并不是很好，角色形象和比例还算协调，只是在新建角色时无法自主选择外形略感遗憾。人物移动比较生硬，漂浮感很重，特别是在骑马的时候。角色操控性也不是很好，角色不能实现后退、跳跃、原地转身等动作，显得较为迟钝，特别是在战斗的时候有诸多不便。不过总算战斗动作比较流畅，效果也算过得去，只是战斗音效稍显突兀了一些，背景音乐一般，但时有时无。游戏分辨率固定在1024×768，对于3D游戏来说就显得太小了，再加上各种提示和帮助信息，界面显得比较拥挤和混乱，也泯灭了游戏试图营造的磅礴气势。游戏并没有什么特色功能和系统，任务方面也毫无新意，基本就是围绕着打怪和跑路，整体而言没什么创新之处 。

宠物王国（http://pet.163.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	网易游戏
运营公司	网易游戏
版本号	0.9.33180
游戏体验	比较不错







3D魔幻类Q版网游，游戏画面优美，角色和宠物形象都非常可爱。游戏采用了一套非常独特的系统，即双界面系统，玩家既可以在桌面培养宠物，也可以登录客户端让宠物进行副本战斗，结合的比较巧妙，确实很有几分休闲玩法的感觉——上班的时候在桌面逗逗宠物，还可以养花花草草，在家的时候进入游戏指挥宠物打副本，两不耽误，加上画面亮丽，操作简单，玩起来也非常舒服。游戏以宠物养成为主，基本没有人物角色什么事，此外游戏还内置了一个农场和烹饪系统，农场可以种菜偷菜，烹饪可以做食材。最后，虽然游戏有所创新，但是系统还是过于简单，玩法和功能比较少，玩久了略感无聊。游戏中的背景音乐既短又不能重复播放，而且各种音效皆无，玩起来感觉很“冷清”。顺便一提，本游戏无自动寻路系统，只有指引箭头。

Luna2（http://luna2.8zy.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	EYA Interactive（韩国）
运营公司	八爪鱼
版本号	1.02
游戏体验	普普通通



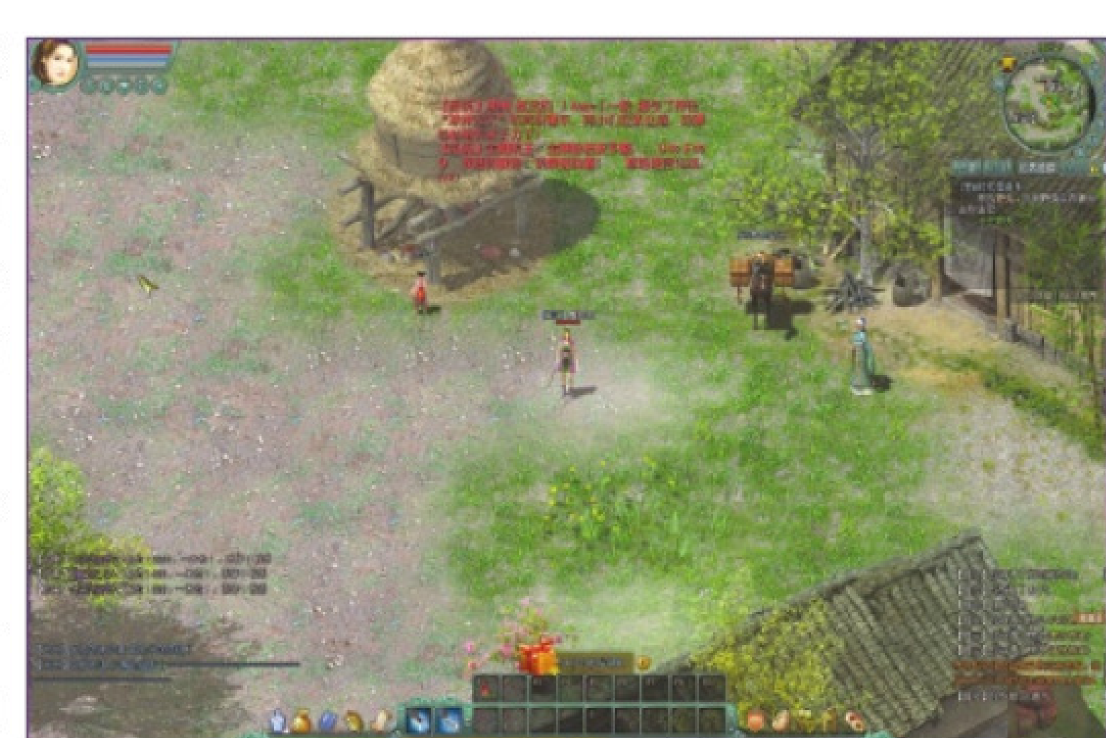


3D魔幻类Q版网游，画面比较优秀，人物形象生动可爱，也够萌，角色的移动和战斗动作流畅协调，就是战斗效果表现一般，而且战斗节奏稍嫌缓慢。游戏的背景音乐轻快，音效合理，游戏玩起来还是比较舒适的。只是游戏在人性化方面表现较差，很多新手提示都没有，游戏没有自动寻路系统也就罢了（可以点击大地图自动跑路，但无法靠点击NPC或怪物名字寻路），更糟糕的是任务记录语焉不详，完全没有明确表示怪物的具体位置，而大地图的地名标示的也很简单，NPC的标示也过于简单，找起怪物和NPC来都很麻烦。游戏中有个房屋装饰系统，虽算不上创新，但它功能齐全，且和游戏中的采集制造系统相结合，也能提高不少游戏性。除此之外，游戏并无其他特色之处。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	烈焰网络
运营公司	烈焰网络
版本号	0.1.2572
游戏体验	索然无味

将军令（http://jjl.yxfw.com/）





2D仙侠类网游，画面表现一般，人物和NPC形象比较简陋，角色移动和战斗动作较为生硬，战斗效果表现也很一般，几乎感觉不到有什么特殊的例如现在2D网游流行的粒子特效等效果，画面综合来看维持在几年前的水准，虽然也能说得过去，但以现在的标准看已然是太落后了，并无吸引和竞争力。背景音乐还不错，音效种类覆盖面较广，比较难得，但表现平平，大都比较生硬突兀。游戏在人性化方面表现还不错，诸多游戏内的活动和野外Boss都可以自动寻路跑过去，玩家自己还可以通过挂机打坐升级，比较方便省事，但反过来也可以说是缺少互动性。此外游戏还有个侍卫系统，相当于其他网游中的宠物，也谈不上创新。任务都以打怪对话为主，并无新意，游戏也没有更多其他特色。

月评：耗时与耗资





左图：耗时N年耗资N千万的网游，难道就设计出这样的山寨技能图标么？细节决定成败啊兄弟！
右图：2006年就有人问过网游的钱都花哪去了。最佳答案，都吃掉了。是啊，这么多人每天光吃就得吃掉多少钱啊

现在的国产网游都喜欢说自己是耗时N年、耗资N千万甚至N亿之后的大作——要是百万级别都不好意思和别的网游打招呼（Google搜索“网游 耗资千万”是2 720 000条结果，搜索“网游 耗资百万”是1 760 000条，明显百万级已经不给力了），希望这样可以给玩家们一种感觉，那就是这个游戏投入很大，研发很久，这样的游戏品质一定很上乘，很“大作”。而实际情况是，首先游戏质量和耗时耗资的多少关系不大，其次游戏性及可玩度和游戏质量的关系也不是很大，最后游戏的创新和以上所有条件都没什么关系，久而久之，明白这样等式关系的玩家们已经自动无视这些广告词了。但网游们的姿态还是要摆出来的，该说还是得说，但如果不幸遇到几款水准低下之作，这些耗时耗资的广告词就会沦为一种笑柄：用如此长时间费如此多金钱就搞出这么个玩意么？而在我看来，这种耗时耗资的广告词已经从以前的王霸之气变成了现在的低声下气——看在我们做了这么久花了这么多钱的份上，求各位玩家大爷们可怜可怜我们，都来玩玩吧……

怕就怕，耗时N久耗资N多的网游，到最后仍然是画面效果倒退、系统功能简陋、平衡性一团糟，别说创新连守成都谈不上的山寨风味作品。P



■江苏 王念忠

为什么要玩这款游戏

250多万字的文字量，400多个NPC，230多种敌人，40小时以上的初次通关时间——这就是《零之轨迹》，在恐怖的数字背后，呈献给玩家的是一个极为庞大的游戏世界。尽管自从2004年《空之轨迹FC》发售到2011年9月29日《碧之轨迹》PSP版上市，7年来整个系列的画面引擎和战斗系统都未有过大刀阔斧的变革，但是“轨迹”系列可谓牢牢抓住了RPG这三个字母的灵魂，其世界观设定和人物设定的详细程度成为同类游戏中的翘楚。

本流程攻略偏向工具性，按照时间顺序撰写，旨在协助玩家既快速又尽可能完美地通关，取得全部搜查点数（DP）、书籍和食谱，有不同需求的玩家可以各取所需。另外，本文中所有人物、地点、物品等译名均以北京欢乐百世科技有限公司翻译的简体中文版为标准。

序章 特别任务支援科

单章DP41，食谱×3，小说×1

第一日

◆主线任务1：地下空间的探索（DP1+5）

半路发现男孩，选择“带着男孩一起找另一个孩子”DP+2。在空间最深处找到第二个孩子，此处的选项与DP无

关，只会影响战斗的开局状态。若此战孩子没有受到任何攻击（受到攻击之后补血不行、魔兽攻击了孩子即使Miss了也不行）则DP+3。

第三日

逛完武器商会和导力店之后，去警察局之前，先完成以下情节：给支援科屋顶的猫喂食→在时代百货店或者西街的塔利兹杂货店购买《克洛斯贝尔时代周刊1》→前往西街的摩尔吉面包店与店员奥斯卡对话，得到《料理手册》→再次与奥斯卡对话，得到食谱“喜悦火腿三明治”→进入西街的出租公寓“雷森别墅”，从楼梯下面绕出去找到宝箱→在欢乐街的冰淇林摊得到食谱“浓缩香草奶咖”→在行政区市立图书馆一楼的诺瓦斯那里得到《黑市医生格伦1卷》（集齐14卷，终章可以兑换塞姆利亚石，打造最强武器）→在东街的钓公师团二楼书架上，获得食谱“酥脆炸鱼排”→旧城区有个位置比较诡异的宝箱，位于地图西南方向（正下方），要从“TRINITY”招牌的位置往下走，扭扭身子爬到屋顶。


小缇欧的导力链非常优秀，可以合成4系甚至以上的终极魔法


旧城区中隐藏得比较深的宝箱

◆主线任务2：支援请求的应对（DP5）

任务很简单，在警局和支援科之间跑跑腿即可。交完任务后，接到三个新任务。

◇支线任务1：寻找遗失物品的委托（DP3）

在欢乐街的千禧酒店二楼客房找到特伦特，确认委托→在中央时代百货店接待小姐那里得到“男式钱包”→在东街露天鱼摊摊主那里得到“土特产包裹”→去港湾区与拉面铺店主对话，再与在附近闲逛的库妮娅对话，得到“去共和国的车票”→物归原主。

◇支线任务2：无人住所的确认（DP3）

在市政厅接受委托→闲置住所共有三处，从欢乐街往住宅街走，刚走出欢乐街，右手边第一家住宅是闲置的→去东街钓公师团，再去左边的“洋槐庄园”公寓二楼→去旧城区莲花公馆，二楼最左边的房间是闲置的→回市政厅复命。

◆主线任务3：地下空间A1区域的通缉魔兽（DP5）

半途中，不要忘记从维修楼梯爬到市中心大钟那里，可以拿到宝箱。到A1区域最深处打Boss巨大蝙蝠，全部异常状态免疫，四系魔法均为其弱点（水系效果最好）。杀死Boss得到结晶回路“探知”，队伍领头佩戴后，可以在地图上显示宝箱位置，因此下文将不再对宝箱位置一一赘述。打完Boss抄近路回到地面。

◆主线任务4：争斗的仲裁（DP2+12）

赶到旧城区阻止不良团伙械斗，选择“出示搜查手册表明身份”DP+2→战斗结束后，选择“不请求总部的支援”DP+2→去崔尼蒂与吉瓦会面，选“受袭成员的伤口”DP+2→做好万全的准备（给主角购买新武器、攒积CP），去“鬼火”小剧场，罗伊德与瓦鲁多一对一单挑，胜利的话DP+2（注意有回合限制）→去龙老饭店吃饭（吃饭后记得去游击士协会做隐藏支线）→回到支援科之前，与剑蛇帮和圣书会所有成员对话DP+2（不要漏了剑蛇帮高处走廊上的修伊）→回支援科，再去西街的律师事务所→回支援科开会，选择“黑月的存在”DP+2→大段剧情过后，选择一名队友参战（影响好感度），与两名黑手党战斗→序章完，总DP41。

◇支线任务3（隐藏）：米歇尔的挑战书（DP3+2）

与格蕾丝在饭店吃饭之后，回支援科开会之前，到游击士协会触发任务。10个问题的答案如下（全部正确DP+2）：

导力革命发生年份：约50年前
谁发明了导力器：C·爱普斯泰恩博士
耀晶片是指：七曜石碎片
埃雷波尼亚帝国国徽图案：黄金战马
卡尔瓦德共和国导力器制造商：乌尔努公司
终结“黑暗时代”的势力是：七曜教会
负责七曜教会祭祀仪式的是：典礼省
游击士协会的总部位于：列曼自治州
怪盗的别称是：怪盗B
三方共同签署的条约：互不侵犯条约



第一章 神狼们的午后

单章DP50，食谱×4，小说×2

第一日

开始任务之前，先完成以下情节：喂猫（也可以拿到鱼竿钓到好鱼再来喂）→去杂货店买《克洛斯贝尔时代周刊2》→在行政区喷泉旁的果汁铺获得食谱“新鲜果实果汁”→在西大街贝尔海姆公寓的雷缇阿姨那里获得食谱“多汁牛排”→去赌场巴鲁卡赌博，可以赚代币换礼品。玩纸牌很容易赢，建议赚足6000枚代币，给所有队员穿上武道服和猫咪靴，整个第一章基本无需再购买防具。

◇支线任务1：回收超期未还的书籍（DP3）

在行政区图书馆接受任务→去警察本部向雷蒙德警官索要图书→去西大街贝尔海姆公寓向小萝莉潘莎索要图书→去东大街的洋槐庄园公寓找克拉莉丝女士索要图书→回图书馆归还3本图书。

◇支线任务2：收集食材的委托（DP3+3）

去西街面包店找奥斯卡谈话接受任务→与店里面的贝奈特谈话，可以接到额外任务→奥斯卡要求4个魔兽鱼肉、3个魔兽之卵，贝奈特要求2个魔兽之卵→魔兽之卵可以在东克洛斯贝尔街道杀“蛋蛇”获得；魔兽鱼肉则需等到第一章后半部分才能拿到，在乌尔斯拉间道杀魔兽“后冲鱼”获得→交任务时，务必注意把食材先交给贝奈特（DP+3），再向奥斯卡交付。



在阿尔摩利卡村的克潘那里得到第一根钓竿

◇支线任务3：协助运用新服务项目（DP3）

去IBC与接待小姐兰菲对话接受任务。每种耀晶片兑换（Exchange）30个即可。

◆主线任务1：魔兽侵害事件的调查（DP5+10）

从东门出去前往阿尔摩利卡村→去村长家对话→去和村里所有人对话（注意不要漏掉在桥上钓鱼的克潘，与他对话得到钓竿和《钓鱼手册》，钓到的鱼可以留着回去喂猫！）→村长家旁边的小仓库里有宝箱→旅店的牌子上有食谱“乡村风味蛋包饭”→与所有人对话完之后，会自动走到村里的空地上对话→此时不要急着回城，与杂货店里的老头雷欧鲁对话拿到《黑市医生格伦2卷》→调查公交车牌返回市里。



调查完右边的集装箱后，记得额外调查左边的箱子

◇支线任务4（隐藏）：寻找小猫的饲主（DP5）

从阿尔摩利卡村返回之后，去西街的贝尔海姆公寓找隆接受任务→去住宅街的一家民宅（艾莉家旁边）与小女孩萨妮塔对话→离开民宅，往西大街走发生事件→往北走与萨妮塔对话，任务完成。

◆主线任务2：魔兽侵害事件的调查（续）

前往医科大学，半途遭遇Boss战（Boss为两只“强壮赤毛猩”，弱点是火属性魔法）→到达医科大学后，与左侧招待所的琪尔修宿舍长对话，得到食谱“特制炖牛肉”→与医院前台接待小姐谈话→到病房听取证词→到房顶调查时，可以只调查晾衣竿旁边的栏杆→从2层男性员工宿舍西面出口出去，调查露台上堆积的货物。此时千万不要急着走，调查森林方向的货物，再调查东侧的栏杆DP+2→与医院二楼护士站的菲莉亚护士对话→去304病房→乘公交车回城。

第二日

前往矿山镇之前，先在导力终端上接受支援请求，市区内暂无食谱和书籍需要收集。

◇支线任务5：寻找代理安检官（DP3+2）

去火车站，与2层售票窗口旁的库瓦特罗安检官对话接受任务→进入2号站台，再次与安检官对话→登上火车，与车厢里的所有乘客对话→此时不要急着离开，与靠窗的小男孩再次对话→与单身男青年再次对话DP+2。

◇支线任务6：驱除废旧公寓的魔兽（DP4）

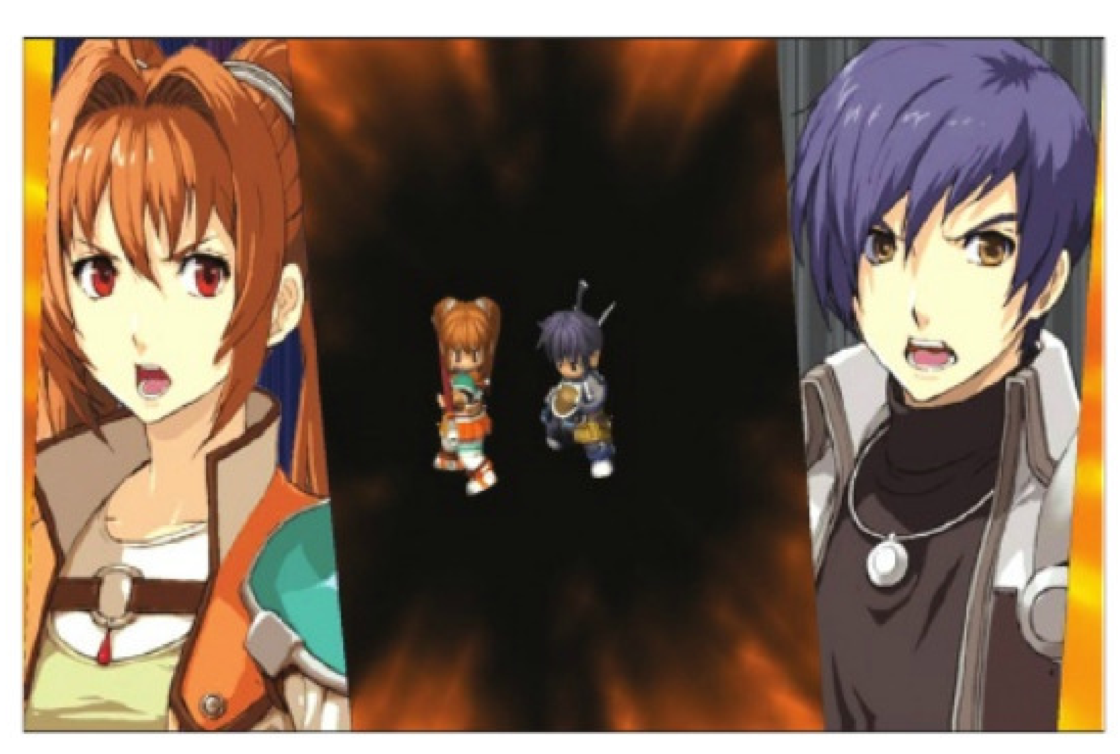
去后巷的古董店伊梅尔达接受任务→去旧城区的伊梅尔达公寓，清理盘踞在内的全部魔兽→返回时，遇到瓦鲁多→走廊尽头的杂物堆被清除，从那里深入公寓内部→2层Boss战，迎战首领蚊，弱点是石属性魔法（有效率150%）。

◇支线任务7（隐藏）：梦寐以求的咪西（DP5）

去矿山之前，与龙老饭店的拉尔斯对话接受任务→去赌场巴鲁卡赌博，用赢来的200代币兑换咪西（强烈建议玩纸牌，有好牌就Raise，赢代币太容易）→回龙老饭店复命。

◇支线任务8：玛因兹山道的通缉魔兽（DP4）

通缉魔兽位于通向罗赞贝尔克工房的山道上，是两只“下冲猎鹰”，弱点为火属性（有效率175%），特点为黑暗属性攻击。建议准备“眼药”，或者佩戴防黑暗Debuff的饰品。


组合战技的威力相当可观

◆主线任务3：魔兽侵害事件的调查②（续）

从住宅街往北走，来到玛因兹山道→在山道半途转向前往人偶工厂→穿过隧道，遇到白狼时，选择“以上两者”DP+2→来到矿山镇，在杂货店里有卖《黑市医生格伦》1卷和2卷，如之前有遗漏，可以在此补买→与镇长家门口触发剧情→与镇里所有人谈话，注意不要遗漏圆形房屋里躺在床上的伤者→去镇长家与镇长对话。

晚上开会时，选择正确项：

本应该明了的信息是：魔兽的目的（DP+2）

相当于犯人的是：？

相当于目的的是：狼的身体能力

相当于手段的是：黑色狼群

相当于结果的是：各地的受灾（以上4点全部答对DP+2）

证人的名字是：滴·马克莱因（DP+2）

会议结束后，选择“还有其他事情要做”→与躺在床上的受伤矿工马库斯对话拿到《黑市医生格伦》3卷→可以进入矿山练级、拿宝箱→回到旅馆房间，选“等待到深夜”→第一章Boss战，两连战迎战狼形魔兽与黑手党，善加利用闪光弹就很容易取胜。第二章总DP50，累计DP91。

第二章 金之太阳、银之月

单章DP63，食谱×8，小说×2

第一日

开始任务之前，先完成以下情节：喂猫（也可以获得羽毛钓竿之后钓到大鱼再喂食）→在杂货店里购买《克洛斯贝尔时代周刊3》→西街面包店店主那里取得食谱“超浓咖啡”→在行政区图书馆一层阅读美食期刊《季刊·垂涎》，学会食谱“自制鸡蛋布丁”。

◇支线任务1：艾尼格玛的实战测试（DP4）

去导力商店“原点”与温蒂对话接受任务→任意一人合成幻属性魔法“虚空幻域”（幻×5、水×3、风×3）→在任意一场杂鱼战中使用“虚空领域”，比如可以就近去地下空间A杀小怪→回到导力店复命。


偶尔去眺望一下远处的风景也是件很惬意的事

◇支线任务2：关于参加警备队演习的请求（DP4+3）

乘巴士或步行前往唐古拉姆门→与二楼司令室的索妮亚副司令对话接受任务→两连战，第一场迎战3名斧枪兵、1名突击枪兵（他们均不免疫任何异常状态，恣意虐之）→第二场，除刚才的4名新兵之外，再加上诺艾尔上士，血量接近两千，无明显弱点（两战全胜DP+3）→战斗结束后，不要急于离开唐古拉姆门，与一层食堂里的提马斯对话2次得到食谱“久煮炖鱼锅”→从2层司令室右边的门出去，可以开宝箱得到战士套装。

◇支线任务3：西克洛斯贝尔街道的通缉魔兽（DP4）

通缉魔兽位于西克洛斯贝尔街道中途停靠站（警察学校附近）旁边，是3只“猪笼草G”。其弱点为火属性魔法

（有效率180%），不建议使用范围魔法或战技，因为只要魔兽受到伤害，就会自动释放范围魔法“来自远方的激震”，建议集中火力各个击破。任务结束后，可乘导力巴士前往贝尔加德门，在一层食堂与史黛拉对话两次，得到食谱“杂烩大肉锅”。

◆主线任务1：讨伐古道私有地的魔兽（DP5）

去阿尔摩利卡村，在道具店旁的民房里与安洁对话得到食谱“会心奶酪沙司薏面”→与村长对话，接受任务→私有地位于三岔路口北面邻近的地图→清理全部五组魔兽“软毛毒气兽”，其弱点为火属性魔法（有效率180%），注意佩戴防气绝的饰品→打开私有地里的宝箱，得到羽毛钓竿，钓到好鱼可以回去喂猫，兑换结晶回路→回去向村长汇报→乘巴士回城。



克洛斯贝尔拥有数个庞大的地下空间

◆主线任务2：恐吓信的调查（DP8+6）

回支援科→前往欢乐街彩虹剧团→去后巷的鲁巴彻据点，出来时选择“寄件人的名字”DP+2→去西街律师事务所（直接去找律师，不建议与其他人对话）→去港湾区黑月贸易公司→回到彩虹剧团→回到支援科→夜里爬到屋顶与艾莉对话。

第二日

开始任务之前，先完成以下情节：前往位于住宅街的麦克道尔市长宅邸（在最西角），与管家对话两次得到《黑市医生格伦》4卷→在二楼艾莉房间的书架上习得食谱“香甜蛋糕”→前往贝尔加德门，在二楼的队员布鲁德那里拿《黑市医生格伦》5卷。

◇支线任务4：寻找鱼类料理的食材！（DP3+5）

去东街的龙老饭店与女服务员桑桑对话接受委托→用蚯蚓作为鱼饵，去西克洛斯贝尔街道钓5条鳗鲡。具体位置：警察学校巴士停靠站向左走一点→回到龙老饭店，把任意5条同样的鱼交给桑桑即可完成任务，如果是五条鳗鲡的话，DP额外+5→任务完成后自动获得食谱“猛虎炒饭”。

◇支线任务5：圣书会的训练委托（DP4+5）

去旧城区的崔尼蒂桌球吧与阿巴斯对话接受委托→三场连战：第一场，与四名圣书会小混混开战，他们均不免疫任何异常状态，放闪光弹之后可以随意虐→第二场，迎战4名剑蛇帮的小混混，与上一场情况类似→第三场，同时迎战8名小混混，他们除了数量优势之外就再也没有其他优势了……三场连胜的话DP+5。



神秘杀手“银”的信息界面，不免疫能力下降是个小弱点

◇支线任务6：稀有草药的回收（DP3）

前往乌尔斯拉医院一层左侧的内科检查室与拉格教授对话→回市区，前往玛因兹山道旁的克洛斯贝尔大教堂，与艾拉尔达大主教对话→进入左侧的边门，与伦顿祭司对话取得“羽扇豆草”→回医院复命。

◇支线任务7：东克洛斯贝尔街道的通缉魔兽（DP4）

具体位置：唐古拉姆门以西第二张地图。通缉魔兽为两只凶暴角牛，没有明显弱点属性，火属性效率稍高一些（魔法有效率125%）。要注意，魔兽的普通攻击附带“炎伤”效果，建议提前佩戴饰品“凉爽项链”。胜利后得到结晶回路“虎威”，在赶路时使用效果不错。

◆主线任务3：恐吓信的调查②（续）

前往IBC→去市政府借钥匙→进入入口位于住宅街的地下空间B区域→B区域里，只要转动阀门即可升起水位，让浮桥浮起→在最深处遭遇Boss偷袭，迎战“故障机体DX”，其弱点为水属性魔法（有效率为200%）→与小黑客对话→对话完毕后不要急着离开，调查桌子上的比萨得到食谱“拉丝奶酪比萨”→注意，从地下空间B出来之后，可以进行隐藏任务8→由于星见之塔中，AT奖励包括“即死”，建议给全员装备防止一击战斗不能（即死）的道具“神圣之链”再动身→前往星见之塔，善加利用3种高级属性魔法→爬到顶层遭遇“银”，无明显弱点，血量7500，会分身，可用AOE清除→战斗之后，选择“关于恐吓信”DP+2，再选择“恐吓信的寄信人”DP+2→预演当天，巡视所有可以看到舞台的门，与所有工作人员对话，重复3次上述过程。第二章总DP63，累计DP154。

◇支线任务8（隐藏）：遗失的结婚戒指（DP5）

从地下空间B区域出来之后，与警局会议室里的皮埃尔副局长对话接受任务→回支援科与神狼蔡特对话，选“请求同行”→从北侧入口进入千禧酒店→穿过酒店二楼，从南侧出口出来→进入后巷，去古董店与伊梅尔达对话→去爵士酒吧与老板对话→与坐台女桑多拉对话取得结婚戒指→回警局复命。

第三章 克洛斯贝尔创立纪念庆典

单章DP98，食谱×2，小说×5

第一日

休假。泡妞的泡妞，赌博的赌博，玩游戏的玩游戏……



与约亚西姆医生比试时，若钓到巨鲶，则可获得额外DP奖励

第二日

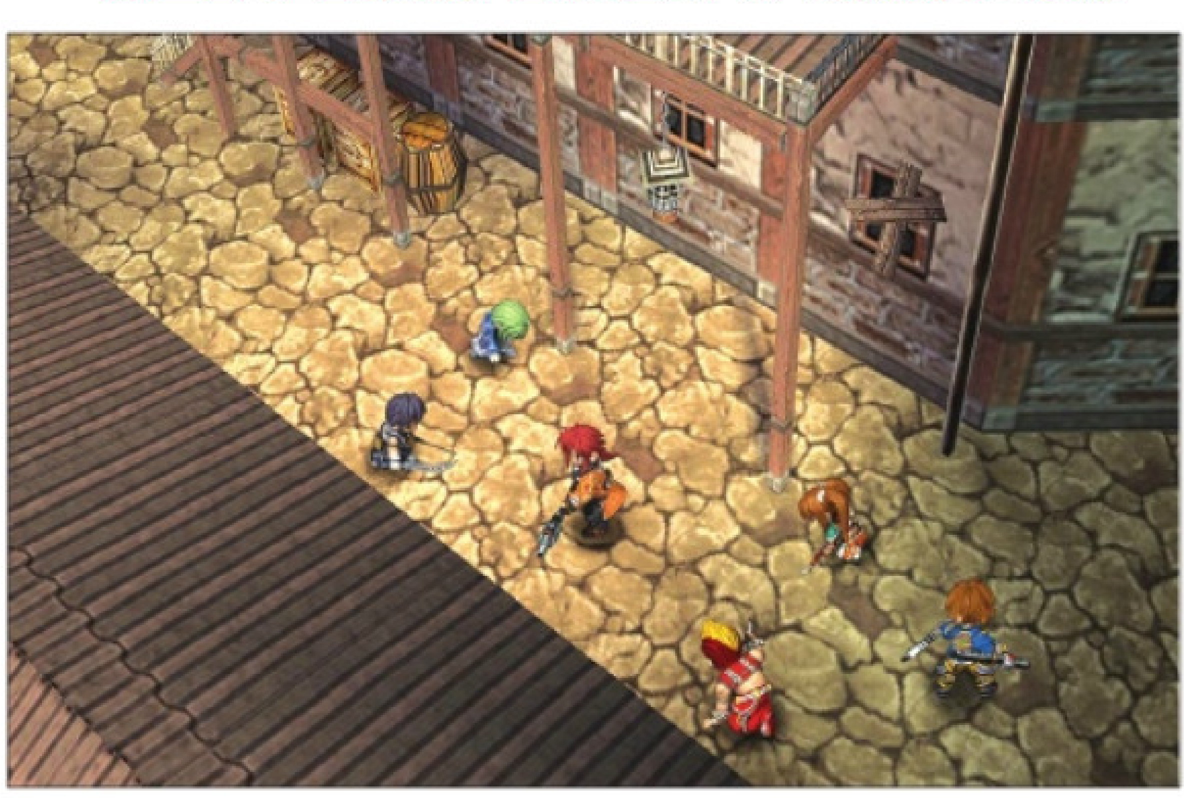
开始任务之前，先完成以下情节：喂猫→买《克洛斯贝尔时代周刊4》→在中央广场爆米花摊取得食谱“轻快爆米花”。

◇支线任务1：违章停车的取缔（DP3+4）

去警察局总部与接待小姐瑞贝卡对话接受任务→前往市区的东门和西门，调查车尾即可获知车牌号→在东门，找出车牌号为CW 6422的家用车，在车头上贴警告标志→在西门找出EW3100并贴条（两辆车都贴对了DP+2，贴错了DP−2）→调查完全部车辆之后，再次确认东、西门都有CL 1101的车，DP+2→回警局汇报。

◇支线任务2：克洛斯贝尔百景的摄影（DP3+3）

最累的一个支线任务。去港湾区的CNS与一层接待小姐托莉亚对话接受任务。一共有9个摄影地点，拍5张DP为3，拍9张DP为6。


在旧城区，警察、游击士、团伙首领展开激烈的追逐比赛

1.阿尔摩利卡古道（私有地附近）
2.阿尔摩利卡村的花田（村长家左边）
3.乌尔斯拉间道观景台（刚出城，水中遗迹）
4.星见之塔
5.克洛斯贝尔大圣堂右侧墓地
6.玛因兹山道瀑布（人偶工房停靠站附近）
7.玛因兹山道隧道尽头的遗迹（月之僧院）
8.西克洛斯贝尔街的铁路（警察学校巴士站台往右一个地图）
9.古战场内的塔（本章第四天“游客搜索”任务完毕之后方可进入）

◇支线任务3：搜寻重要遗失物（DP3）

前往贝尔加德门二楼司令室接受委托→调查被帆布遮盖的车辆→去食堂与史黛拉对话→从三层来到房顶，调查4个地点→对话过后，去调查最东北角，任务完成。

◇支线任务4：地下空间B1区域的通缉魔兽（DP4）

魔兽位于约纳房间附近，从通风口进入比较快。通缉魔兽为“巨型软体兽”，对所有异常状态免疫，擅长魔法攻击，弱点是石属性魔法（155%）与火属性魔法（145%）。

◆主线任务1：搜寻副教授的请求（DP5+3）

前往医科大学，在一层前台接受委托→回市区，去钓公师团打听消息→乘巴士前往河滩→钓鱼，与罗伊德（特级钓师）对话两次，得到鱼饵→在靠近罗伊德的地方，用蚯蚓钓“雪花蟹”→去最右上角的大宝箱旁的钓鱼点，用“雪花蟹”做诱饵钓“巨鲶”（DP+3）→与赛尔丹分部长对话进行比试→自动转移到医院，此时回到河滩，与钓师彼得对话得到《黑市医生格伦》6卷。

◆主线任务2：支援请求的应对（DP2+3）

追逐竞赛时，选择“直接突击”→“组合战技”→“各个击破”，全部选对DP+3。

第三日

◇支线任务5：讨伐矿山的魔兽（DP4）

前往矿山镇在镇长那里接受委托→进入矿山内部，用钥匙打开左侧废坑大门→清扫完所有魔兽后，不要选择自动返回，在废坑最深处的宝箱里可以获得“必胜扎头巾”，可以加强战斗中CP的提升速率。

◇支线任务6：调查跟踪狂！！（DP3）

前往彩虹剧团接受任务→自动移步到出租公寓“雷森别墅”→进入3层伊莉娅的房间，调查床和茶几→与公寓中所有人对话→从1层的楼梯下面绕出去，来到宝箱附近，调查栏杆→回到3层伊莉娅的房间。

◇支线任务7：阿尔摩利卡古道的通缉魔兽（DP4）

具体位置：阿尔摩利卡村往南第二张地图。通缉魔兽两只是“耀晶片恶魔”，耀晶片的爆率极高，如果遇到耀晶片的AT奖励，建议用罗伊德的S战技“猛虎冲锋”，可以额外获得大量耀晶片。魔兽的弱点是水属性魔法（180%）与风属性魔法（190%），只抵抗毒与炎伤这两种异常状态，其普通攻击会造成持续性的炎伤，建议佩戴防炎伤的相关饰品。



在矿山废坑的最深处可以拿到第二个“必胜扎头巾”

◆主线任务3：揭发假货贩子（DP5+3）

前往警局会议室接受任务→前往唐古拉姆门，与索妮亚副司令对话→与入境的9人充分对话→乘巴士时，选择“单独行动的”“老婆婆”DP+3。

◆主线任务4：追踪“小猫”（DP无）

前往地下空间B区域与约纳对话→自动移步至地下空间A区域→注意，此时返回中央广场，在西餐厅“温赛特”二层与罗伯兹主任对话获得《黑市医生格伦》7卷（时间限制最为严格的一本！）→回到地下空间A区域，乘坐右侧的升降机来到A区域深层→迷宫并不复杂，所有闸门全拧一便即可通过→最深处遭遇Boss“巨大蝙蝠女王”，其魔法抗性普遍偏低，尤其是水、火两系魔法，血量不到4700，不抵抗炎伤，会催眠，注意佩戴相关饰品。

第四日

◇支线任务8：调查盗窃事件的委托（DP3+5）

去港湾区，与凉棚下的摩尔斯会长对话接受委托→去调查市区内的所有饮食摊点（没有受害的摊位也打听的话会+DP），其中港湾区三家、中央广场三家、行政区两家、欢乐街两家→打听完全部摊点，回港湾区与摩尔斯会长对话→选择“在店员接待客人时趁机盗窃”“半是好玩”“两个青年的组合”“中央广场的甜品店”。全部10个摊点都调查过，而且4个问题全部答对则DP+5。任务完成后，与5位摊点主人对话（中央广场汉堡摊与甜点摊，行政区果汁摊，欢乐街比萨摊，港湾区冰淇淋摊），可以获得五种超水平的料理（不含食谱）。

◇支线任务9：东克洛斯贝尔街道的通缉魔兽（DP+4）

具体位置：从东门出去，第二张地图的南侧河岸上。通缉魔兽为两只“冒泡剪刀手G”，弱点为风属性魔法（有效率为190%），注意，它对水属性魔法完全免疫。会造成黑暗和催眠的异常状态，建议佩戴相关饰品。

◆主线任务5：搜寻失踪游客的委托（DP5+3）

去阿尔摩利卡村，与酒馆老板对话接受委托→前往古战场，注意里面有种叫做“诅咒之盾”的魔兽，会反弹所有物理攻击和战技（手持魔导杖的小缇欧除外），小心不要一个S战技把自己弹死了→半途发现女游客，继续探索，进入地下通路时，在宝箱中获得终极钓竿“钢杆海平线”，可以钓到所有鱼了→在尽头遭遇Boss战，与4只“刀刃狂牙”战斗，其魔法抗性普遍较差，只对石化和毒免疫，但血量和攻击力较高，此战输了也没关系，打赢的话DP+3。

注意：任务完成之后，可以去古战场的大钟下拍照，以完成支线任务2“克洛斯贝尔百景的摄影”。回到市区，不要急着去找贸易商哈罗德继续主线，去警察局，找科长对话可以拿到《黑市医生格伦》8卷（注意：时间限制比较严格，到了庆典第五日就拿不到了）。


主线任务完成后，记得回到这里拍照，完成“百景摄影”支线

◆主线任务6：搜索少年柯林（DP2+2）

去行政区与长椅旁的贸易商哈罗德对话接受任务→在欢乐街展开调查：千禧酒店的两名前台接待员、彩虹剧团内（自动剧情）、两个露天食品摊、赌场内外两名兔女郎、后巷入口附近拉客的人→在后巷展开调查：爵士酒吧前拉客的人、路

过的爱丽丝、酒吧老板、古董店老板伊梅尔达→在中央广场展开调查：百货商店前台接待员、百货商店2楼男孩肯、导力店温蒂、武器店老板、广场南侧的男孩隆和女孩米米、西餐厅收银员→在站前街道展开调查：车站前的女孩、地下空间A区域的门→在西大街展开调查：面包店前的贝奈特、面包店里的奥斯卡、公寓贝尔海姆里的迈尔斯、杂货店老板塔利兹、律师伊安→全部调查完毕后，选择“进入车辆里面了”DP+2→自动移步至支援科→前往市区西门→在西克洛斯贝尔街道的第3张地图上发生自动剧情→来到警察学校巴士站台，往南走→在警察学校门口发现柯林，遭遇Boss战，迎战4只“猛攻饿狼”，其弱点是免疫的负面状态并不多（只有冻结、气绝和毒）。

选择同行角色，好感度+30。由于本作中不可能脚踩两条船，所以建议大家还是从一而终吧



雾香也是一位玩家非常熟悉的角色

第五日

开始任务之前，先完成以下情节：在任意一家杂货店里购买《克洛斯贝尔时代周刊5》→在港湾区的冰淇淋摊拿食谱“雪花冰激凌”→前往医科大学的招待所，在二楼男性员工宿舍里与诊断医生贝尔达因对话，得到小说《黑市医生格伦》9卷。

◇支线任务10：市政厅的紧急请求（DP3）

空轨中大名鼎鼎的怪盗B来到自治州捉弄人了！前往市政厅与库利普主任对话接受委托→从地下空间A区域爬梯子，调查中央广场的大钟→前往钓公师团，调查二楼的水族箱→前往旧城区小剧场“鬼火”，调查巨型扬声器→前往南门外的空港，与工作人员利卡尔德对话→前往港湾区的周刊社，在一楼的阅览室里查看奖状→前往住宅街的麦克道尔市长宅邸，任务完成。

◇支线任务11：玛因兹山道的通缉魔兽（DP4）

魔兽位于隧道中，岔路的死胡同里。通缉魔兽为“土龙”，其弱点属性为火（有效率175%），免疫所有异常状态，但不免疫属性的下降。普通攻击带毒，建议提前佩戴好相关饰品。

◆主线任务7：黑之竞拍会的调查（DP6+4）

前往港湾区乘船→在船上与所有人对话→抵达疗养地时，与码头上的钓师彼得对话，可以获得5个“敖炼丸子”→注意：从此时到竞拍会开始之前，可以去酒店二楼找托马，接受隐藏支线任务“订婚戒指在何处”→把整个疗养地逛一遍（包括商店街、议长宅邸、主题公园）→去酒店订房间，遇到公关男吉瓦→前往楼下精品服装店，选择一名同伴一起参加竞拍（影响友好度）→前往哈尔特曼宅邸参加竞拍会→逛遍整个宅邸，包括：一楼左侧（与雾香、古董店老板对话）、一楼右侧、一楼拍卖会场、二楼里侧、四楼西侧、四楼东侧→回到一楼门厅，碰到贝尔→与贝尔对话后，回到一楼的拍卖会场，遇到吉瓦，自动离开会场，选择“出现了入侵者”DP+1→回到会场，与舞台上的布伦达对话，得到《黑市医生格伦》10卷→前往右侧四楼，调查最里面的人偶箱子→逃离疗养地，一路遭遇数场战斗→在酒店门口，如果两位NPC旅客无伤的话，DP+3→在码头与鲁巴彻二当家加尔西亚战斗。第三章总DP98，累计DP252。


为什么抱着小萝莉这种细活儿不让女生来做……

◇支线任务12：订婚戒指在何处（DP5）

与酒店二楼右侧房间里的托马对话，接受任务→在一楼餐厅里找到白金戒指→在码头尽头找到金戒指→在主题公园门口的泉水右侧找到珍珠戒指→把3枚戒指给托马看，结果都不是他的戒指→前往宅邸街，在长椅旁边钓鱼（鱼饵任意），钓到的珍珠鱼中吐出了“订婚戒指”→回去找托马，任务完成。



特别章 琪雅

单章DP20，食谱×0，小说×1

章节伊始，选择同行角色（与好感度有关），其余角色会留在宿舍里。特别章中，终端机上没有任何支援请求，所

有支线任务均为隐藏任务。开始任务之前，先完成以下情节：喂猫（钓到大鱼再喂也可以）→去西街塔利兹商店买《黑市医生格伦》11卷和《克洛斯贝尔时代周刊6》。假。泡妞的泡妞，赌博的赌博，玩游戏的玩游戏……

◇支线任务1（隐藏）：给市长的慰问品（DP5）

前往市政厅2楼左侧办公室，与老市长对话→去行政区水池右侧，发现饮料摊点不见了→去站前街道前的摊点，与老板对话→选择“喝喝看”CP会直接加到200→亲自把饮料送给市长。

◇支线任务2（隐藏）：地下空间A2区域的通缉魔兽（DP4）

前往警察局与接待小姐瑞贝卡对话接受任务。具体位置：地下空间A2区域的尽头，可以乘坐升降机迅速到达。通缉魔兽为一只“金蟋蟀”，魔法抗性普遍较低，火属性最为有效（200%），特点是会利用精神攻击降低敌人的各项能力，建议准备一些“S-药片”。

◇支线任务3（隐藏）：主日学校的特别讲师（DP5+3）

主线任务中，先去游击士协会，再去大教堂，从大教堂出来时，来到住宅街碰到一群小朋友，此时折回大教堂，与修女玛布尔对话，接受任务。若10题全都答对，则DP+3。答案如下：

对国家非常重要的是：军队
处理大案件的部门是：搜查一科
调查手册的用途是：记录调查情况
目前导力器的型号是：第5代
警察的基本理念是：维持治安与遵守法律
若何成为警察：从警察学校毕业
解决军犬事件的关键：白狼的帮助
隆与亨利误闯了：地下空间·A区域
警察与游击士的区别：对政府的干涉力
罗伊德成为警察的理由：三个选项均可

◆主线任务1：琪雅（DP3）

带小琪前往游击士协会→前往市区北门外的克洛斯贝尔大教堂，与右侧教室的修女谈话→乘巴士前往医科大学，遇到腐女姐姐→乘电梯来到房顶，从房顶进入研究楼4F→前往医院院子里的水边长椅处。特别章总DP20，累计DP272。

零の軌跡 第四章 悄然袭来的睿智

一周目：单章DP71、食谱×4、小说×3
二周目：单章DP80、食谱×5、小说×3

第一日

开始任务之前，先完成以下情节：喂猫→在任意一家杂货店购买《克洛斯贝尔时代周刊7》→在港湾区的拉面摊拿食谱“龙老汤面”→与唐古拉姆门的索妮娅副司令交谈两次，得到《黑市医生格伦》12卷→前往医科大学招待所的屋顶，与护士对话得到食谱“多彩番茄汉堡”→前往矿山镇玛因兹，矿山入口旁边的居民家里，拿食谱“真心午餐盒饭”。

注意：东西南北4条街道上外加阿尔摩利卡古道上出现新型魔兽，如果不想获得全员低于Lv40通关成就的话，不建议一直依赖轻装甲机动车传送，建议徒步去打怪升级，顺便去挑战一下各地的高等级魔兽宝



乘坐诺艾尔上士的轻型战术车辆，可以方便快捷地在各地之间随意传送

◇支线任务1：回收自治州内超期未还的书籍（DP3）

前往行政区图书馆接受任务。

第一本书：前往阿尔摩利卡村→在旅店前台与阿尔弗雷德先生对话→在村子入口与正在观看导力车的艾尔琴先生对话→与邻近杂货店的民宅中的多纳尔德先生对话→在村长家右侧的圆形小仓库中找到《彩虹·FanBook》。

第二本书：前往矿山镇玛因兹→进入矿山内部，与入口处的矿工罗基对话→往右拐进入矿山深处（不是左边的废坑）→在尽头得到《克洛斯贝尔怪谈全集》→遇到5只“猪笼草G”袭击，其弱点属性为火，免疫所有异常状态，受攻击时会引发范围地震，建议迅速各个击破。

第三本书：前往圣乌尔斯拉医科大学→在招待所一层与正在喝茶的实习医生芙萝拉对话→从招待所的房顶进入研究楼1F资料室→在中间一排的右侧书架上，找到《有效利用五分钟的零散时间》→ 三本书全部收集齐之后，回到图书馆交付任务。

◇支线任务2：寻求创造性料理！（DP3+6）

与中央广场西餐厅里的厨师赛尔缇欧对话接受任务。若仅仅只想完成任务，则只需交付10种“异想天开的料理”，若想拿到DP+6的奖励，则需交付23种“异想天开的料理”。在一周目时，由于到第四章最多可以收集22份食谱，因此若想拿到全部DP，则需把任务延续到最终章，拿到23种食谱后再交付任务；若二周目时继承了食谱，则此时便可完成任务。食材不够的话，可以就近到东街的露天菜摊上买。魔兽食材亦可在旧城区的交换店用普通食材兑换。任务的奖励是最后一份食谱“全熟洋葱汤”，游戏中的食谱总数量为24。

如何制作“预想外的料理”：打开料理菜单，按H键切换情报，此时可以看到每个人制作每道菜的熟练程度，让★最少的角色佩戴上结晶回路“恶戏”进行烹调，就有极大的机会制作出“预想外的料理”。

◇支线任务3：真心的报恩（DP3+3）

让人捧腹的悲剧青年安敦“又”来寻求真爱了！（为什么我要说“又”呢？玩过空轨的同学都知道！）这次他对帮他捡到钱包的警局接待小姐芙兰一见钟情。约到西餐厅吃饭，芙兰说已经有喜欢的人了，不等她进一步解释，备受打击的安敦如坠深渊，立即起身告别芙兰，只留下空虚寂寞的孤影，好一个忧郁的男子！事实上，芙兰说的喜欢的人是她姐姐诺艾尔……



爆笑！超级苦命的悲情男子安敦，求爱屡次遭拒

任务流程：去龙老饭店与客房里的安敦对话接受任务→前往警局与芙兰对话→回龙老饭店找安敦→挑选礼物时，选择商场二楼东侧的“波波绒线帽”DP+3，选择一楼的“咪西布偶”DP+1→自动剧情，直至任务完成。

◇支线任务4：西克洛斯贝尔街道的通缉魔兽（DP4）

具体位置：警察学校巴士停靠站右边那张地图。通缉魔兽为两只羽蛇神，弱点属性为风（魔法有效率155%），除了AT延迟之外，抵抗所有异常状态。其攻击会造成“气绝”，建议佩戴相关饰品。

◇支线任务5（隐藏）：给父亲的礼物（DP3）

在第一日遗迹调查完之前，到医科大学304号病房，与大波姐姐塞茜尔对话两次触发任务→　与301病房的米海尔对话→与2楼护士站里的梅菲尔护士对话→与1楼右侧诊察室的阿修拉主人对话→院落里的水边长椅处，与盖里教授对话→从招待所2楼的男性员工宿舍尽头的门出来，调查露台上的集装箱→回到304病房。

◆主线任务1：遗迹的调查（DP3）

先佩戴好防止“即死”的饰品→乘坐警备队车辆，选择“玛因兹山道·隧道内”→从隧道内的岔路口往下走来到月之僧院→僧院里有左右两条迷宫（探索顺序任意），全都打通即可开启通往的大钟的门→迎战Boss“大恶魔”，其血量将近15 000，免疫所有异常状态，四系低级魔法对它的效果都不好，只有用时空幻高级魔法才能造成有效伤害，其中空属性魔法最为有效（190%）。

◆主线任务2：镇长的委托（DP2）

乘坐警备队车辆前往矿山镇，与镇长对话→返回市区，自动移步至赌场，与二楼的赌场老板对话→去千禧酒店2楼与矿工冈茨对话。


月之僧院中有幽灵和恶魔出没，把大小姐艾莉吓得不轻

第二日

暂无食谱和书籍需要收集，整个上午也没有支线任务。

◆主线任务3：“黑月”遇袭（DP2）

前往港湾区黑月贸易公司与曹对话→前往后巷鲁巴彻的据点，在门口遇到加尔西亚→在爵士酒吧与记者对话→前往赌场处理争端→注意：从赌场出来之后，不要急着回支援科，去旧城区的“鬼火”小剧场与修伊和斯拉修对话，去彩虹剧团与莉夏和普莉埃对话，去住宅街与艾莉家隔壁的萨妮塔对话，与上述五人对话后，在主线任务4结算奖励时DP+2→回到支援科与科长对话，选择“袭击者的身体能力”“无计划的组织运用”“所携带的蓝色药片”，全部选对的话，主线任务4“蓝色药片的调查”结算奖励时DP+2→之后可以在终端机上接受支线任务。

◇支线任务6：重要人士的搜索委托（DP3+9）

前往住宅街的坎贝尔宅邸与坎贝尔议员对话，接受任务→进入议员千金的闺房，调查桌上的笔记本，选择“突发性的离家出走”→再次与议员对话，再次调查笔记本，选择“今天中午之前”、“IBC”，若以上三个选项均选对，则DP+2→前往IBC与接待小姐菲兰对话→前往16F与贝尔对话→前往克洛斯贝尔空港与接待小姐玛尔卡娜对话→赶往火车站，从1号站台登上火车→在第三节车厢中找到离家出走的卡拉，选择“我们准备到共和国去观光”DP+1、“确实是令尊做得不对啊”DP+1、“女仆小姐也很担心你的”DP+5。任务完成后，从火车站1号站台入口旁的站员玛吉斯那里获得《黑市医生格伦》13卷。

◇支线任务7：收集慰灵之花（DP3）

前往大教堂，与墓地里小木屋里的守墓人昆特对话→“蕾瓦斯之花”位于警察学校门口，柯林遇袭的地方→前往西街

的塔利兹商店购买“利奎姆之花”，却被告知已售罄→从玛因兹隧道岔路出来，月之僧院前的一段山道上，在两口宝箱之间摘取“利奎姆之花”→从东街的东门出去，来到东克洛斯贝尔街道，在岔路口往北走，在尽头摘取“菲奈尔之花”→收集全部三束花朵之后，回到守墓人那里。


一个范围S战技却被后排人偶反弹，结果把自己弹死了（我是故意示范给大家看的）

◇支线任务8（隐藏）：新作人偶的提货（DP8）

DP大于288的情况下，在后巷的古董店伊梅尔达接受任务→前往玛因兹山道边缘的“罗赞贝尔克工房”→进入人偶工房，受到4只“天使人偶”和两只“曙光宣告人偶”的围攻→战斗胜利后把得到的人偶转交给伊梅尔达。注意，“曙光宣告人偶”会反弹所有物理攻击，别一个范围S战技把自己弹死了！而且，在低级魔法中只有石属性魔法才能对“曙光宣告人偶”造成伤害，其他3系魔法均免疫！“天使人偶”也不可小觑，当提示“整个空间都在震动！”时，下个回合它会释放全员4000+伤害的大崩坏，建议用辅助魔法“A-反射屏障”进行反弹。

◆主线任务4：“蓝色药片”的调查（DP5+4）

前往医科大学与接待小姐塞拉对话→前往研究楼4F约亚西姆办公室→回支援科自动剧情。至于如何得到DP+4奖励，详见主线任务3。

第三日

在开始任务之前，先完成以下情节：在赌场赌博，用1000代币兑换5只“咪西玩偶”→在旧城区的交换商店“纳因瓦利”可以用五只“咪西玩偶”兑换最后一本小说《黑市医生格伦14卷》。

关于最强武器：若集齐全部14卷小说，在终章时，去后巷的古董店用小说兑换“塞姆利亚石”，在终章的IBC大楼里，可以用“塞姆利亚石”打造任意一名角色的最强武器。



用小说换最强武器是整个“英雄传说”系列的保留节目

◇支线任务9：魔导杖的新功能开发（DP4）

前往旧城区的基约姆工房与罗伯茨主任对话接受任务。若想习得小缇欧的战技“绝对零度”（对小圆范围内的敌人100%冻结），则需向基约姆师傅提供一个“T材料”。在主线任务6探索鲁巴彻据点时，从左侧仓库的3楼从房顶绕出去，开启一个红色的宝箱可以获得一个“T材料”，据点最深处的Boss战胜利后可获得第二个“T材料”。

关于最强防具：“T材料”可以在交换店里兑换“梦幻布料”，这是在最终章的IBC中打造最强防具所需的材料。

◇支线任务10：星见之塔的通缉魔兽（DP4）

具体位置：星见之塔塔顶大钟旁。通缉魔兽为两只“恶魔巨翼龙”，血量过万，无明显弱点。攻击附加“黑暗”效果，建议提前佩戴相关饰品。胜利后获得《战术书·星》，兰迪与艾莉习得组合战技“肆虐之星”。

◇支线任务11：月之僧院的通缉魔兽（DP4）

具体位置：月之僧院顶层。通缉魔兽为两只“幻魔”，无明显弱点。它们会使敌人的某项属性降至0，建议备足“S-药片”。胜利后获得《战术书·月》，缇欧与艾莉习得组合战技“冷酷冰狱”。

◇支线任务12：古战场的通缉魔兽（DP4）

具体位置：古战场发现男游客的地方往左走，最深处的魔兽宝箱旁边。通缉魔兽为两只“暗黑英雄”，其范围镰刀攻击有“即死”的效果，注意站位，建议提前佩戴相关饰品。其弱点为风属性魔法（有效率175%）。胜利后获得《战术书·太阳》，兰迪与缇欧习得组合战技“钩刃风暴”。

◆主线任务5：“蓝色药片”的调查（续）

去彩虹剧团的舞台前→旧城区小剧场“鬼火”→去崔尼蒂找吉瓦→前往住宅街艾莉家隔壁的宅邸→前往后巷鲁巴彻的据点→在一层客房中调查墙上的山水壁画，露出两个钥匙插口→调查一层左侧的输入面板，需要密码→在二楼书架上获得食谱“浓厚奶油汤”→调查二楼左侧房间里桌子上的杂志→回到一楼栅栏前，输入“玛尔克与森林深处的魔女”、“肖恩·阿尔纳姆”，打开栅栏，进入仓库→多次操作升降平台即可通过迷宫→在3层的尽头遇到8只“捕蝇草”（成就“八头击灭”达成的机会），火属性为弱点（185%），战斗胜利后得到“苍耀石钥匙”。

回到鲁巴彻据点入口→在三楼房间的书架上发现空隙→前往一楼客厅，在置物架上找到“金色的台座”→回三楼，把台

座插入空隙，打开通往武器库的暗门→操纵控制面板即可使地上或门上的电网失效→在尽头迎战8个人偶兵器，战斗并不难，也是达成成就“八头击灭”的好机会→在墙上取得“红曜石钥匙”。

回到客厅，把两把钥匙插进锁眼，露出地下密道→在会长室门前迎来Boss战。Boss为“红色电磁傲武者”，弱点为水属性（155%），不免疫能力的下降。胜利后会掉落“T材料”，是制作最强防具的原料。注意，进入会长室之后，就不能再自由出入市区以外的地方，若有魔兽宝箱、钓鱼等没有收集齐，或支线任务没有完成，请暂时不要继续主线剧情。

进入会长室后，调查大宝箱→在右侧酒柜中找到宝箱钥匙→用钥匙打开宝箱。


同时击杀八只魔兽也是成就之一

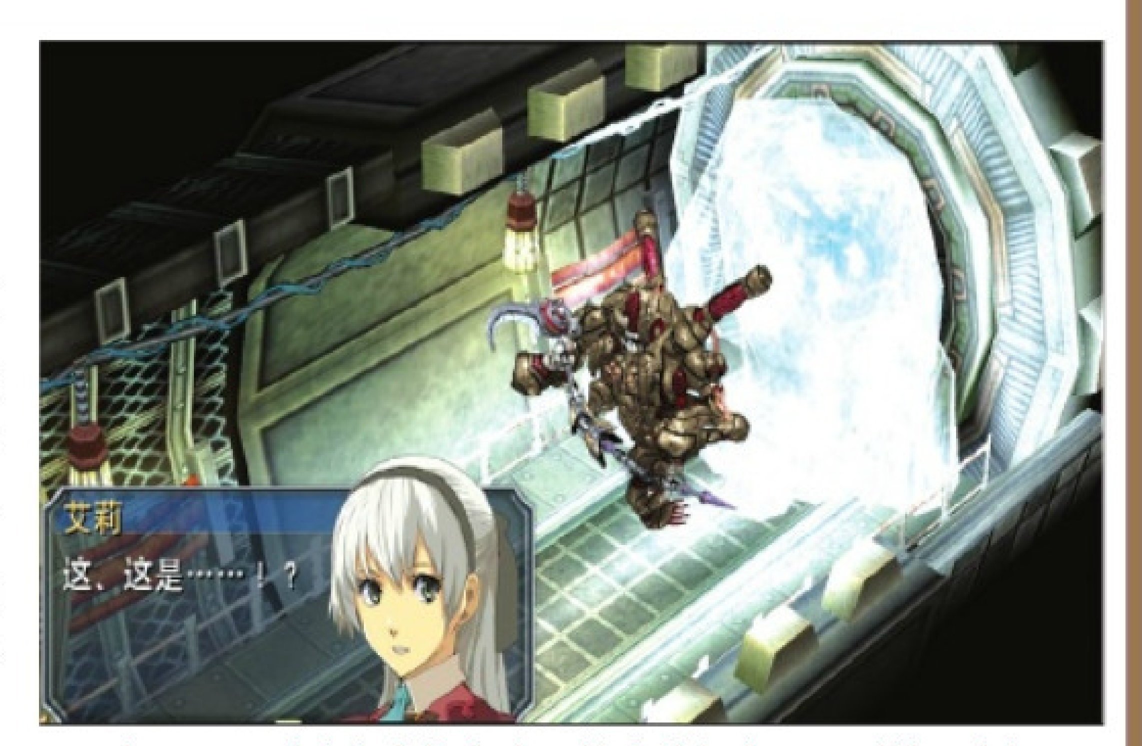
若一周目不完成“寻求创造性料理”支线任务，则总DP71，累计DP343；若二周目继承食谱，则总DP80，累计DP352。

终章 克洛斯贝尔最漫长的一日

一周目：累计DP380、食谱×2
二周目：累计DP384、食谱×2

傍晚

在开始任务之前，先完成以下情节：喂猫（如果从第一章到终章共6章全都喂过的话，不管喂的是什么，都会额外得到能让魔法吟唱时间减半的“双子珠”）→在任意一家杂货店购买《克洛斯贝尔时代周刊8》，获得“书籍收藏家”的成就→前往后巷的伊梅尔达古董店，用全部14卷小说换取“塞姆利亚石”→在爵士酒吧里的坐台女桑多拉那里得到食谱“闪亮之蓝鸡尾酒”→从龙老饭店门前的鲁斯那里获得食谱“药膳麻婆豆腐”（若为一周目，此时才可以圆满完成第四章的支线任务“寻求创造性料理”）。



只有二周目时才会在终章出现的支线任务——“地下空间异变的调查”

◆关于地藏供奉： 食谱收集齐后，给东街的地藏菩萨供奉全部24种“超水平料理”，可获得吸收石、水、火、风4系魔法伤害的“日轮珠”。进入旁边的民宅，切换场景后即可连续供奉。

◇支线任务1：地下空间异变的调查（DP4）

二周目（或以上）才开放的支线任务。前往地下空间B区域，与入口处的管理员对话。迷宫中拧动阀门可以升降平台。在地下二层，会遇到数只将周围冰封的“执行人偶”，弱点为时属性魔法（135%），其死亡镰刀会造成即死，注意佩戴相关饰品。在第3层，迎战Boss“支配者·断罪天使”外加两只“执行人偶”，Boss会不断召唤小粘液怪，建议用范围S战技及时清除。两只“执行人偶”死后，Boss会开始蓄力，释放“暗黑烈风”把人击退，建议用小缇欧的S战技“虚无领域”抵消掉。

◆主线任务1：药物事件的调查（DP5+6）

步行前往医科大学→在半途遇到抛锚巴士→在医院门口被黑手党前后夹击→进入招待所，确认1楼两个房间中所有人的安全→从2楼男性员工宿舍出去，来到露台，打败黑手党，从他们身上搜到病房楼钥匙→前往三层女性员工宿舍，确认梅菲尔与希伦护士的安全，DP+1→使用钥匙，从正门进入病房楼→确认藏匿在1楼左侧诊察室里的4人的安全，DP+1→确认201病房内五人安全DP+1→确认202病房内五人安全DP+1→在302病房确认三人安全DP+1→回301病房→在电梯左侧的一间药品储藏室里，找到躲在药品架子后面的盖巴尔议员DP+1→在病房楼房顶迎战3只“死亡月魔”（石属性有效率200%）→进入研究楼，进入电梯得知需要认证卡→在二楼房间里发现藏匿的三名医生→在三楼走廊地上捡到认证卡→不要急着回到一楼坐电梯，先在三楼尽头开启宝箱拿到“天蝎珠”→回一楼乘坐电梯到达4楼→迎战阿奈斯特（空属性魔法有效率150%）。



“银”也加入了主角的队伍，在她临走前，建议把身上的回路、装备扒光，我太邪恶了……

入夜

◆主线任务2：克洛斯贝尔受袭（DP10+7）

选择“机关枪的声音”DP+1→与黑手党在东门大战一场→在IBC最顶层，若有队友的好感度>65，则会触发羁绊剧情，强化组合战技→在一层，若有“塞姆利亚石”和“梦幻布料”，即可在基约姆师傅那里打造最强武器和防具→与大楼内所有人对话（包括睡着的两个小萝莉），进入电梯继续剧情→前往16F总裁办公室→离开大楼，进入六连战（全胜DP+6），前两场必须胜利，第三到五场每场+1DP，第六场DP+3。



两个不良团伙也积极参与了反击战

◆关于好感度和羁绊的简要说明：由于不可能脚踩两条船，只要“黑之竞拍会”同行角色（好感度+30）与特别章同行角色（好感度+30）选择一致，即可获得60点好感度，此外，在导力店为这名角色购买导力器外壳（好感度+5），即可达到65的好感度，满足触发加深羁绊剧情的条件。若好感度相同，优先度：艾莉＞兰迪＞缇欧。

午夜

◆主线任务3：潜入“教团”据点（DP无）

在二楼右侧房间，振动第五位骑士横放的剑，打开石门→进入石门，迎战“邪念恶魔”（空属性有效率190%）→进入太阳堡垒。

太阳堡垒·第一层：将墙壁上的两个拉杆全部拉下，即可降下栅门。

太阳堡垒·第二层：阅读3个情报终端机并解锁，即可打开安全门。

太阳堡垒·第三层：救出牢房里的市民后，来到一个巨大的“血池”中，操作中央的水位机关，先从北侧边门绕出去，从西侧边门回到“血池”，操作中央的水位机关之后，再次从北门绕出、西门绕回，此时水位已经下降，即可到达“血池”南侧的出口。在三层尽头迎魔化的前秘书阿奈斯特，弱点为空属性魔法（155%）。

太阳堡垒·第四层：中途的十字路口遇到一个拉杆，直接两次扳动拉杆，使活动的地板指向北面→在一道栅门前，扳动拉杆，来到第三层→回到第四层，在十字路口处往北走→在第四层尽头遭遇小Boss加尔西亚，除不免疫AT降低以及能力下降外无明显弱点。


约亚西姆第二形态，注意不要掉到水里

◆最终Boss战：三连战对阵约亚西姆祭司

第一战，人形的约亚西姆会召唤两只“支配者·炎天使”，“炎天使”的弱点为水、时属性魔法，火属性魔法对其无效，物理攻击免疫，只能用魔法造成伤害。约亚西姆没有明显弱点（仅仅不免疫能力下降），其S战技“灾厄魔星”会使全员掉血过半，及时用“圣灵之息”治疗，或利用小缇欧的S战技“虚无领域”挡掉。



兰迪S战技“死亡天蝎”穿透Boss躯体

第二战，魔化的约亚西姆身边会出现两只“魔导具”，其中“白魔冠”不免疫炎伤、AT下降以及能力下降，“黑魔冠”不免疫AT下降和能力下降。约亚西姆的“超攻魔刃道剑”可以秒杀贫血的角色，而且无驱动时间，无法提前用“虚无领域”挡掉，有人员战斗不能后，建议及时使用“还魂粉”复活（满血复活，CP+100，最后一战尽量用完）。注意，当“魔导具”被消灭之后，其脚下的平台会陷落，若有己方角色站在上面，则会掉到水里消失一段时间。因此，建议开局之后尽量往地图中间的正方形平台靠拢，不要踩到地图边缘。当约亚西姆的血量低于40%时，全身甲胄会变成金黄色，并持续5回合自动回血，要用高爆发魔法（如火属性终极魔法“赤红射线”）与S战技迅速歼灭之，同时4人身后的最后一块平台会陷落，注意要提前靠近Boss，避免失足落水。

第三战，初始CP全满，一轮S战技直接扔到苟延残喘的Boss脸上，华丽收场。

◆关于开始二周目：通关后在主界面选择“EXTRA”，可以解锁音乐、过场动画、小游戏等项目，还可解锁二周目时继承的手册、等级、装备、结晶回路、小说等。在主界面选择“LOAD”，选择“通关存档”即可进行二周目。



《杀出重围——人类革命》剧情篇

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《杀出重围》是一款融合了动作、射击和角色扮演的多元素游戏，它的风格类似于《细胞分裂》。注重以秘密潜行来完成任务，并借由入侵各种门锁和电脑来获取情报和经验，是这个系列让人着迷的魅力所在。《人类革命》是Eidos制作的《杀出重围》系列第三部，融合了各种潜入类游戏的元素，还推出了名目繁多的生物强化组件，以及变化多样的武器升级系统，再加上如同《质量效应》般的角色成长和对话分歧元素，使得它在全世界各大媒体获得一致的好评，就如同游戏的名字，说它是这个游戏系列的一次革命也很贴切。

注：本剧情攻略以故事性为主，即使玩家不玩这款游戏，依然能够读懂并全面了解游戏剧情。主、支线完全流程攻略将在本刊12月中刊登。

极品	总评 9.1
制作	Eidos Studios
发行	SquareEnix
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.6
上手精通 Difficulty	8.8
画　面 Graphics	8.8
音　效 Sound	8.5
创　意 Creativity	9.0
剧　情 Story	9.2

在距离现在并不遥远的2027年，人体强化技术得到突飞猛进的发展。那些肢体残缺和器官功能损伤的人们，能够使用强化组件替代原有的四肢和器官，不但能像健全人一样活动自如，还能拥有各式各样的强化能力，比如透视、隐形等。它们不再是科幻小说中的情节，而是利用人体强化实现的超能力。

由于强化改造技术的争议和暴利，世界上的生物芯片制造公司也如过江之鲫，不胜枚举。其中横沙的永泰医药一家独大，就像从前微软占据了大部分电脑操作系统市场的情形，永泰垄断了大部分的强化芯片应用市场。而其他厂商也不甘落后，致力于新功能芯片的研发，有的甚至采用谍报、偷窃和黑客的手段来获取强化技术，打击竞争对手。

01.变生肘腋

底特律市的萨里夫公司，是政府与军方合作的武器供应商，在人体强化技术方面也不遗余力地投入研发。最近梅甘博士的团队在这一领域取得重大突破，老板大卫将于明天率领梅甘的团队前往华盛顿参加科学听证会，对最近愈演愈烈的反强化浪潮作出回应。

梅甘博士的办公室里，啄木鸟新闻台播送着伊莉莎主持的节目，报道明天将在国家广场举行大型游行示威活动，要求议会对随意改变人体机能的行为加以管制。

简森慵懒地躺在椅子里，阅读着今天的电子报纸。他曾是底特律市的特警队队长，由于性情耿直刚正不阿而受到排挤，一份没有事实依据的性格分析报告使他从特警队提前退役。经过女朋友梅甘向老板大卫的推荐，他成为萨里夫公司的保安部长。


实验室里的人们忙碌一团，为明天的出行作准备

简森的目光掠过报纸，望到桌上相框里的照片，是女友梅甘和诺贝尔获得者达罗先生的合影。达罗先生是人体强化技术的发明人，梅甘站在他的身边绽放出灿烂的笑容，看得出作为一名科学家能和仰慕已久的偶像站在一起的那份喜悦。而此时的梅甘，正坐在一边的椅子上心神不宁，手指不停地捻动着项链吊坠，那是简森在她生日时送的礼物。简森露出微微一笑，丢下报纸，上前温柔地抱住了她，安慰道："可别把项链扯坏了。梅甘，不用紧张，明天会很顺利的。"梅甘双手抚摸着他的手臂，仍然忧心忡忡："你很难理解的，这项发明的意义……实在是太重大了，你听说过开普勒定律么？"简森没有回应，只是环抱着她，手指轻轻旋转她皓腕上的手镯。听她说过，这只手镯是她祖母留下来的，对她而言有着非同寻常的意义。

这时电视屏幕切换到通讯频道，老板大卫出现在画面里，要求简森到办公室来一趟，向他汇报明天的安保计划。梅甘陪着简森前往电梯，她要去戴安的办公室送狗笼钥匙，委托戴安在她前往华盛顿期间帮忙照顾小狗库布里克。

来到实验室，梅甘的团队成员在这里忙碌着，完成出行华盛顿前的准备工作。简森对这几位核心成员并不陌生——法赫特、科文和科斯，还有那边的西森克，他正忙着为国防部的奥尼尔将军介绍演示新研制的台风爆破系统。

行走途中，简森向梅甘问及这项发明的细节，梅甘不愿深谈，说此项发明是激发存在于基因里潜在的力量，帮助人们克服掉生理的极限，是造福全人类的伟大发明。简森不敢苟同，公司的订单多来自国防部，这种技术成熟运用于军事的话，将造就非常变态的杀戮机器。对于那项发明，简森觉得她对自己隐瞒着什么。梅甘察觉到简森的不快，用很微弱的声音说了声抱歉。

在电梯里见到普利嘉德，他是公司的网络安全专家，他要前去向雅西娜展示GPL（人体内置定位追踪装置）的功能，为科学家们的人身安全保驾护航。

来到老板的办公室，大卫正筹措资源争取达罗先生的支持，敦促国会扶持人体强化的革新发展。简森进到这间豪华办公室的机会并不多，游目四顾，看到墙壁的醒目处挂着荷兰画家伦勃朗的代表作《杜尔博士的解剖学课》，显然大卫对这幅名画很是喜爱。



为了救简森，梅甘将一罐浓酸浇在了强化人的身上

听大卫讲完，简森向他简要汇报了明天华盛顿之行的安保部署，这时紧急警报响起，看样子是实验室那边发生状况。大卫让简森使用他的私人电梯直接前往实验室。现在萨里夫是世人瞩目的焦点，任何风吹草动都得认真对待。

现在简森关心的是梅甘的安危，耳机里传来普利嘉德的声音，说梅甘困在微化学实验室，从监视器里能看到她奔跑的身影。出了电梯，看到实验室里凌乱不堪，到处是横卧斜躺的尸体，还有喷溅涂乱的血迹，空气中弥漫着爆破的硝烟味道。简森判断这里遭到一股强大武装的突袭，这些人武器装备精良，下手果决准狠，有很高的军事素质，绝非一般的歹徒匪类。

沿走廊行去，透过防暴玻璃窗看到几名研究员遭到士兵的枪杀，而简森却无法帮到他们。来到微化学实验室外的走廊通道，梅甘的身影倏忽从屋里闪了出来，她的身后追随着一名矫健的男子。简森尤若一只迅捷的猎豹扑了上去，希望能截住这个家伙，让梅甘能得以逃脱。

呼！简森的胸口遭到无比大力的撞击，周身似乎断裂成无数的碎片。他跌在墙角，嘴里涌动一股咸甜的味道，连一根手指也无法动弹。望到那男子踏步朝他走来，而跑开的梅甘去而复返，拎起一只塑料桶朝男子兜头扬去。绿色的酸性液体浇在了男子身上，散发出浓烈的白烟，他的肌肤在化学制剂的烧灼下焦黑剥落，露出下面的钢铁组件和管线。显然，他是一名经过改造的强化人！

男子狂嚎片顷，忍住剧痛伸手将梅甘一抓揪住，把她交给了身旁一名相貌奇丑无比的女子，随后躬身拾取地上的手枪，朝着简森扣动扳机……

02.凤凰涅槃

倏明倏暗的光影，忽轻忽重的喘息。简森感觉刀锯在他的骨骼间游走，针管不时的刺痛他某处的肌肤，脆

弱的神经传递着令人窒息的负重和压迫感。浑浑噩噩，不知时日……

醒来后，得知自己在那名强化人的一记重击之下骨碎筋断，大卫组织公司里的顶尖专家对他实施抢救，利用现有的强化技术将他破碎的身体拼接整合，使他再生为一名强化人。他询问过梅甘的下落，得知她的团队成员失踪，所有的GPL失去信号，或于实验室的大火中尸骨无存，现在警方对此事件也没有确切的结论。简森闻之，黯然神伤，情绪低迷了很长一段时间。

6个月后，脱胎换骨的简森出现在萨里夫总部的大厅里，有种恍若隔世的感觉。耳机里传来大卫的声音，说他在密尔沃基的工厂遭到反强化激进派的袭击，要简森赶快到停机坪和他会合。简森感觉自己的成像系统有点噪点和失真，想找普利嘉德调试一下。



到停机坪乘坐飞机赶往萨里夫工厂

在二楼的办公室见到普利嘉德，这个不修边幅、个性张扬的家伙虽然不是简森欣赏的类型，但在电子技术方面却是个好手，伸手就解决掉视网膜增强系统的故障。不过他对简森这位新任保安队长似乎也不是很喜欢，说大难不死必有后福，希望简森以后能够救到人。言下之意，责怪简森在遇袭事件中无法保护梅甘的团队。

那时情形，简森面对那个强化人无疑是螳臂挡车。他日再逢，两者情形又该如何?

前往停机坪见到法理达，她是驾驶经验丰富的技师，不过她一向骄傲矜持，简森和她从未有过多的交流。进到机舱，老板大卫正襟坐在里边，向简森扼要地讲述了工厂发生的事件。一群称作“纯化论者”的恐怖分子袭击了工厂，由于工厂机房里存放着高度机密的军用台风原型，大卫牵制住了底特律特警队的行动。他要简森在特警队行动之前，潜进工厂找到那个台风样本，并顺道解救出被劫持的人质。

03.机房魅影

从停机坪下来，穿过一条走廊通道，简森看到很多特警队员摩拳擦掌严阵待命，透过他们间的聊天，得知恐怖分子的首领名叫桑德斯，是一名参加过海湾战争的退役老兵。

来到内部院落，望到前面有名巡逻的恐怖分子，简森从身后发动偷袭，扼喉拍颈一气呵成，行云流水般的利落顺畅。牛刀小试，现在简森对自己的能力充满了自信，大卫为他选用了当前世界上最先进的强化组件：神经强化加快了他的思维反应速度，反应增强器使他拥有以寡敌众的迅速攻击能力，而伊卡洛斯着陆系统则使他从高处坠落不受丝毫损伤……非同往日的他在这间杂兵遍布的工厂往来纵横，如入无人之地。

现在得潜进车间内部，根据普利嘉德发来的情报，有条雇员通道是不错的进入点，如果从正门进入的话，难免会造成冲突和杀戮。尽管简森现在脱胎换骨，成为他人生命的主宰，却未有过滥杀的念头。尊重每一个生命，是他的原则和信条。

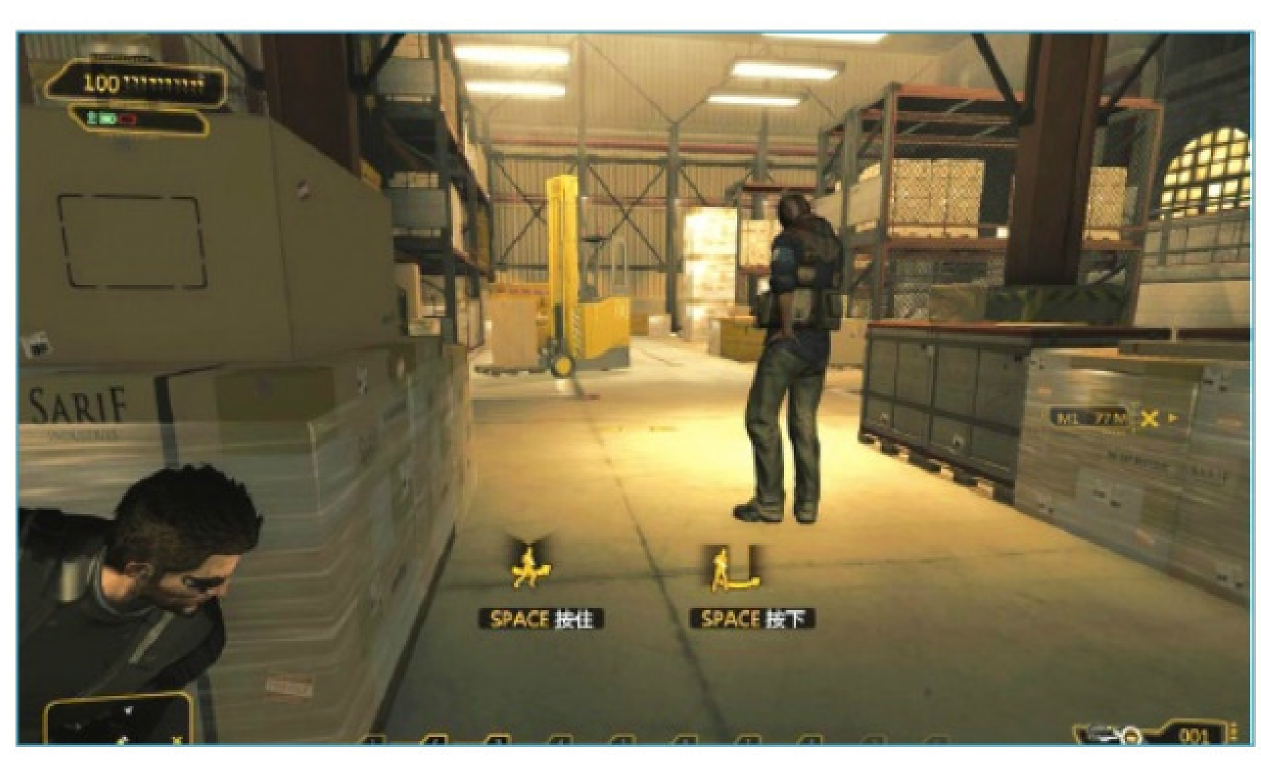
简森轻装潜行，如同敏捷的灵猫悄无声息地攀至屋顶，根据普利嘉德提供的坐标到达雇员通道，继而找到了那间关押着六七名人质的办公室。不论大卫如何强调台风样本的重要性，简森还是决定先解救这些人质。

透过窗户看到那些人质倒剪双手，坐在一圈的沙发上，正中的桌子上摆着一枚毒气炸弹。凭借简森多年的经验，看出两道门上都安装了触发装置，破门而入的话会启动那枚毒气炸弹。于是他在办公室外面的大厅游走，顺道敲倒几名恐怖分子，从其中一人身上搜得口袋秘书，从里面得到毒气炸弹的访问密码。然后在楼梯的下面找到隐蔽的通风口，穿过它进入办公室房间。

刚进房间，简森立刻扑奔桌子，输入密码关掉毒气炸弹，然后为那些惶恐不安的人质松绑。人质中有名叫格里格的家伙，说他的妻子叫乔西，是车间生产线的经理，目前在行政管理区那边，恐怕已落入恐怖分子的手中。简森联络普利嘉德通知老板大卫，等自己找到台风组件就让特警队护送这些人质撤离。

接下来前往机房，萨里夫公司为军方研制的台风爆破系统样本就放在那里，一旦泄露为恐怖分子所用，后果将不堪设想。在前行的走廊上，布置有很多的炮塔，简森寻找控制终端来禁止它们的工作状态，颇费了一些时间。

一名家伙在终端前忙碌着，竟没有察觉到简森的到来。简森一眼望到插在他脑袋上的数据线缆，意识到他正在入侵机房的数据库并朝外界传输数据，将手中的枪指着他，勒令道：“立刻离开控制台！”那人抬头望来，眼中流露出浓重的恐惧，手里突然多了一把手枪，却没有指向简森，而是抵在了自己的脑袋上，面目狰狞地大呼：“救救我……”随后枪声响起，这家伙的脑袋被子弹贯穿，歪倒在了控制



由屋顶潜进一间仓库大厅，清除掉里边的5名敌人

台上。

简森感觉蹊跷，在这些反对强化改造的纯化论者中，为何会有强化人的存在？攻击工厂的目的显然不是为了反强化，而是在于窃取台风的技术情报。他上前拔掉这位自杀者脑袋上的线缆，端详了一会儿，不知方才他将数据传输到何处，在网线另一端的究竟会是什么人呢？

简森从机器里找到了台风样本，然后接通大卫的电话，将方才发生的事情说了一遍。萨里夫说特警队已经开始行动了，简森得在他们之前找到桑德斯并解决掉他。穿出机房乘电梯上去，来到行政管理区。空中传来激烈的枪声，想必是特警队在和恐怖分子正在交火。



一名纯化论者正在入侵机房里的电脑

沿楼梯上行两层，听到两名敌人发着牢骚，说桑德斯并没有找到想要的东西，使他们陷入困境之中。进入幽暗的办公室，看到一名女子被桑德斯劫持，想必她就是生产线的经理乔西了。

窗外的夜空响起警笛声，杂沓的脚步声也越来越近。桑德斯的神情更为紧张起来，勒住乔西的脖颈后退了几步，朝简森吼道："不要过来，否则我就杀掉她。"

简森看他慌张的神色，估计是个色厉内荏的家伙，于是用温和的语气说："你们自称是纯化论者，始终反对强化技术的运用，可是你知不知道，方才有名来自你们内部的强化人入侵了这间工厂的数据库？"桑德斯不能判断简森的话是真是假，拖着乔西往门口走去，说会将此事调查清楚，找出幕后的主谋。他还承认是弟弟说这间工厂在量产强化组件，所以他带人攻击了这里。

简森继续逼近他，劝说道："现在放掉乔西赶快逃走，你还有条生路，那些特警目前还无暇顾及你。作为一个老兵，有种就自己来承担后果，不需要一个平民来给你出路……"简森一边说着，头脑中在飞快思索着：在此次攻击事件中，桑德斯和他弟弟显然都不是事件的主谋，而是受到他人的利用，那个幕后指使者为了窃取台风情报才布下这个局。并且那人也料到依照桑德斯的性格，会因为劫持人质而被警方击毙，那么这件事就无从查起了，于是对他说道："今晚留守在这里的工人也是计划的一部分，如果你因为劫持人质而被击毙，那么正落进他的圈套。"桑德斯闻言顿足，推开乔西夺路而逃。

简森此时更加确信自己的判断，便联线大卫将此事作了汇报，说桑德斯只是个被骗的小人物，设局的另有其人。

04.羊群中的狼

回到萨里夫公司总部，法理达在停机坪主动上前搭讪。经过此次任务，她对简森的态度大为改观，放下了原有的矜持和高傲，人也特别的健谈。

她提到普利嘉德在安保系统的服务器上提取到一段模糊的影像，是6个月前的袭击者留下的，录像带被国家安全部的人要走了，至今此事也没有结论。简森至今也不知那些人袭击实验室的动机是什么，他们摧毁了实验室的一切，还毁尸灭迹，不像是阻止梅甘团队参加听证会那么简单。

法理达还关心地询问，简森在强化之后是否有不良的排斥反应，简森感觉一切良好。法理达说像简森这样的情况极为少见，活体组织很容易对外来的组件产生排斥现象，造成死亡或更严重残疾的现象并不鲜见。最有代表性的例子，就是强化技术的发明者、诺贝尔奖的获得者达罗先生，在强化后由于不能够完美的融合，永远地失去了一条手臂，并且右腿也造成了残疾。

和美女一番闲聊后，简森感觉到很长一段时间未曾有过的轻松和愉悦。道别了法理达，前往三楼自己的办公室遇到等候已久的普利嘉德，他对简森有了前所未有的热情，调侃也说简森在工厂的表现风光无限，此番在总部出现简直就是圣雄甘地归来。只是，简森的破解入侵能力和那位幕后的神秘黑客相较还只是小儿科。普利嘉德正对公司网络和路由器进行扫描，希望找到那个黑客入侵网络的方法，还没时间对取回的台风样本进行检查。

前往老板的办公室，大卫正和达罗博士视频通话，说不愿看到塔加特那个讨厌的家伙，达罗则微笑着安慰他：保持淡定，保持风度，保持笑容。简森知道议员塔加特是人类阵线组织的



创始人，一直在致力于让议会和联合国出台对人体强化产业的监管限制政策，大卫自然视若仇敌。

大卫看到简森到来，立刻中止和达罗的连线，然后责备起简森放桑德斯逃走的事。简森再次向他解释，那个桑德斯不过是被人利用的傀儡，是受幕后黑手操纵的。大卫说那名在工厂机房自杀的纯化论者的尸体被警方带走了，现在他想让简森潜进警察局的太平间调查一下，那人到底是不是强化人，如果是的话，从他的神经中枢芯片上或许能找到身份线索。



老板大卫让简森到警察局调查那名自杀者的尸体

在离开公司总部的时候，简森意外遇到了梅甘的母亲卡桑德拉，她神情凄恻地央求简森调查女儿的死因。由于警方没有给出任何说法，让她很是不解。

05.谍报幽灵

来到警察局，在前厅见到了韦恩警官，他曾是简森在特警队的同事，由于一次行动中误杀了男孩而受到处罚，从特警队的指挥官变成现在的小警员，他一直生活在自怨自艾中，对简森也没那么友好。

韦恩看到简森有些意外，简森开门见山地提出要求，说要前往警察局的停尸房，希望他能帮忙。韦恩闻言，愤然说自己落魄至此，简森两年来不闻不问，如今却突然来要他违反纪律，难道还要害他失去工作?

简森温言劝慰，当年他误杀了那名男孩，不应该将责任推给他人。现在已经为此事付出代价，没有人再责怪他，应该从过去的错误中抽离出来，原谅自己，振作起来。韦恩闻言，目光黯然，承认简森说的没错，答应帮助简森进入警局内部。

在韦恩的关照下，简森在警察局内随意走动。来到办公区，简森想起梅甘母亲的委托，没有直接奔向地下的停尸房，而是在办公室里收集线索。潜进三楼瓦格纳警官的办公室，阅读电脑邮件，得知瓦格纳曾接受国安局的关照，在萨里夫攻击案的证物上予以协助，这其中必有隐情。还有封邮件涉及一名叫布莱恩的罪犯，瓦格纳和他交往甚密。于是回到一楼大厅找瓦格纳对质，利用他勾结罪犯的事逼迫他说出实情，原来他曾在上峰的授意下销毁了一份取自萨里夫总部的监控录像，录像里有袭击者的模糊影像。看来，政府高层有人急于掩盖和破坏相关证据。

进到二楼佩恩长官的办公室，电脑里有国安局一个叫曼德利的家伙发来的邮件，说任何人都不能擅进停尸房并验尸，他会派出一位专家前去解剖，并要求警察局尽快结案，严密封锁消息。

找到证物储存室，桌上有几份电子书，其中一份是梅甘的尸检报告，她是因为遭受突如其来的猛烈外力使颈椎断裂而死，尸体遭到焚烧。另几份是萨里夫工业事故的报告，根据现场的残存物判断，焚烧的温度不像是普通的火或爆炸造成的，倒像是一种未知的高科技催化剂所致，似乎实验室及遇难者都被刻意的销毁，他们不想留下任何痕迹。那次袭击中的幸存者中除了简森，还有两名研究人员，其中一名在几天后死在了旅馆里，而另一个在国安局派出的应急小组关照后变得神智失常。在证物储存室的墙壁上，简森找到了一个保险箱，破解打开，里面放的是梅甘的那只祖传的手镯。

经过一番调查，简森确定在袭击之后，有人故意焚尸灭迹，并迫害所有的幸存者，企图掩盖事件的真相。那些人在掩盖什么样的真相呢?



如果能够说服韦恩警官的话，就可以直接进入警察局内部

来到地下室的停尸房，坎贝尔医生已将那名自杀的恐怖分子尸体打开，看到简森进来，以为是国安局派来的医学专家，连忙将尸体交给了他。简森上前检查尸体的头骨，从里边取出神经中枢芯片。

离开警察局，简森和大卫取得联系，大卫让他返回公寓去，普利嘉德会通过网络对芯片进行扫描。简森明白，老板是怕引火烧身。在公寓的大厅里见到了卡桑德拉夫人，简森没有勇气告诉她实情，轻描淡写地说梅甘死的时候很安详，没有遭受什么痛苦，并将梅甘的手镯交给了她。夫人握着手镯痛哭失声，无论如何她的宝贝女儿永远也不会回来了，希望简森能

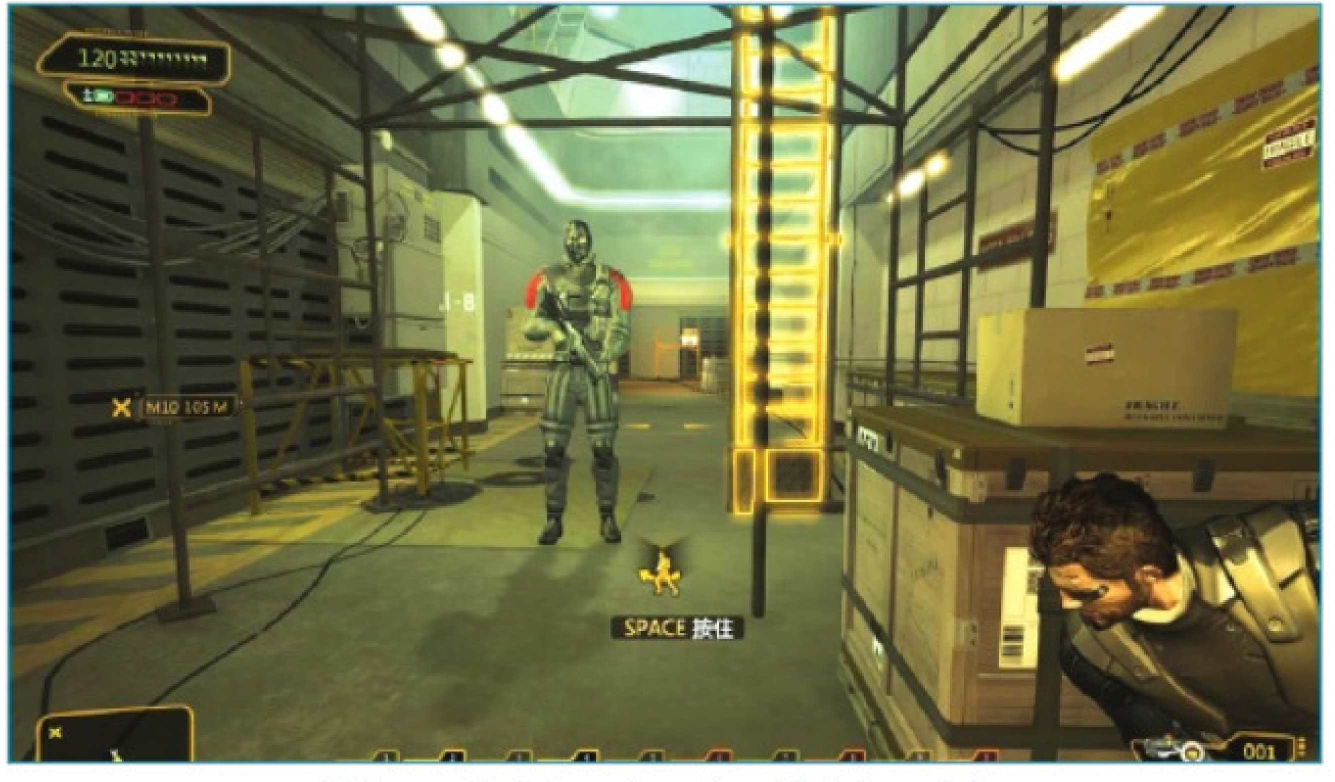


在警察局的停尸房里解剖自杀者的尸体，拿到神经中枢芯片

为女儿报仇。

回到家里，简森将神经中枢芯片放入读存器，普利嘉德开始远程对它进行扫描，发现里面有一份修改程序，允许别人操纵它。这印证了先前的猜想，在幕后有名黑客高手在操控着一切。那名纯化论者是接受了黑客高手的指令而自我毁灭，究竟怎样的秘密，要用这样的手段来灭口？

就在此时，普利嘉德说那名黑客已经连到了公司内部网络，正在往外传送数据，他追踪到他的位置在高地公园附近的废弃工厂。



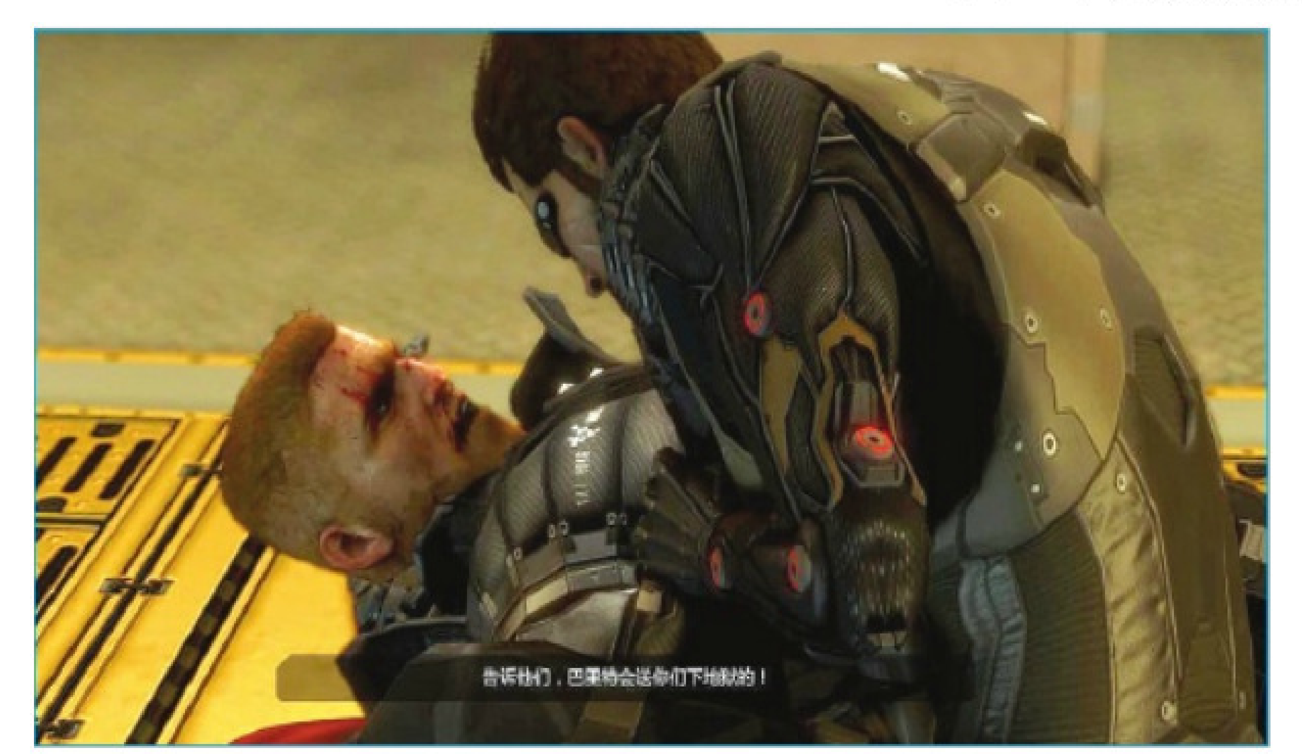
潜进工厂的内部，发现这里被雇佣兵占据了

06.秘密基地

简森来到了高地公园附近的废弃工厂，这里原来是间纺织厂，现在是无比荒凉，蒿草丛生。他踩着蓬松的杂草朝着绰约的黑暗楼影摸去，不远处有几点星火明灭，不时传来低语声。原来是游荡的黑帮分子，这片区域是球手帮的地盘。为了避开不必要的麻烦，简森剪开一道铁丝网，溜进工厂前院。进到一幢废楼里，忽然听到庭院里传来滚滚车轮声，伴随着尖耳的刹车声，窗户被车灯映照得雪亮。简森伏在窗边往外看去，从卡车上跳下一群装备精良的佣兵，其中有两张熟悉的脸——当初进攻总部实验室的那对强化人，男的将他打成半死，女的是捉住梅甘的那个，在他们身边还有一个身材魁梧的大块头，他们三个俨然是那群佣兵的首领。

三个人聚在一起在谈论着什么，在夜晚的寂静中，简森从中捕捉到了只言片语，得知那个男的叫纳米尔，女的叫埃琳娜，而那个大块头则叫巴里特。纳米尔责怪曼德利没有守住停尸间，使外人拿到了尸体里的资料，现在很容易被人追踪到这里，对巴里特说现在是扫尾的时间了。言罢，三人率领那群佣兵进到工厂车间的内部。

简森记得在警察局中有一封曼德利发送的邮件，责令警察局看守好停尸房并封锁消息，这个家伙应该是警方的高层，这些佣兵居然会和他有瓜葛。纳米尔所说的扫尾工作又是什么意思呢？简森决定跟随他们进入工厂内部调查。他蹑足潜行，巧妙的利用院落里的集装箱和车辆掩藏身形，悄悄进到一间仓库里。仓库的下层人影绰绰，而上层的天桥上不时晃动着狙击手的身影，因此他攀爬到上层入手，先解决狙击手消除威胁。然后乘坐电梯降下去，没想到上面荒凉破败，地下却是别有洞天，隐藏着如此庞大的秘密工厂，在墙上绘制着联邦应急管理局的标识，如今那群佣兵却在这里四处搜索和销毁东西，让简森感觉很是不解，于是连线大卫汇报情况。大卫说萨里夫工业一直在和政府合作，也很难理解为何袭击萨里夫的佣兵部队会与政府部门有勾结，于是让简森继续行动，从佣兵首领的口中了解事情的真相。


将巴里特打倒在地，逼问那名幕后黑客的下落

来到秘密工厂的底层，大厅里行走着重装机甲，简森不敢轻撄其锋，从旁侧的小道潜行过去。这时听到两名佣兵的谈话，说他们将在今晚离开底特律市，剩下的扫尾工作将由联邦应急管理局的人来进行。普利嘉德也发来讯息，透过监控系统，他感觉到那些佣兵已经准备撤离了，因此简森得抓紧行动才行。

乘坐电梯升到仓储区，发现纳米尔和埃琳娜正准备离去，简森冲上前阻止他们，却被铁壁般的巴里特挡住了身形，那边的纳米尔凝望了他一眼，嘴角撇着一丝冷漠的轻笑，朝着身边的埃琳娜对视一眼转身离开。

巴里特手持重机枪朝简森扫射过来，简森轻盈地弹跳到柱子后，等他换弹夹的时候掷出一枚瓦斯弹，趁巴里特咳嗽连声之机，简森屏住呼吸冲到他身后，挥拳将他击倒在地。

“你们到底是谁？为何联邦应急管理局会叫你们过来？”简森扼住他的喉咙，厉声逼问道。巴里特气喘吁吁地答道：“呵呵，笨蛋，你现在有比联邦应急管理局更麻烦的敌人了。”简森将他的头颅按在地上，继续问道：

“那个幕后的黑客在哪？”

“你去上海……横沙花园的顶层……”说着，巴里特突然抱住了简森，他身上的几处装置闪烁起了红灯，简森意识到他启动了自爆机制，连忙用袖剑划开他的喉管，随后纵身跃出……

爆炸声响彻夜空，火光烛天。简森和法达理通话后前往天台的停机坪，乘坐飞机返回到萨里夫工业总部。落地后收到普利嘉德的通讯，他想找简森谈谈。

07.网络漏洞

回到萨里夫总部的办公室，普利嘉德说在公司的网络上发现了一个隐秘的安全漏洞，那名神秘黑客正是利用这个漏洞进入系统的，并且那个漏洞在简森来公司之前就存在了。他怀疑是公司内部的人刻意的留下这个漏洞，而有

这种权限的人只有一个，那就是老板大卫！为了证实此事，简森动身前往老板的办公室。

在大卫办公室外面遇到议员塔加特，他一直强调强化技术需要监管和约束，所以大卫才会从心里讨厌他。现在被挡在门外，恐怕是吃了大卫的闭门羹，简森看他悻悻然的样子不觉好笑，便打断他喋喋不休的说教，拔足进入大卫的办公室。


在老板办公室的外面遇到议员塔加特

简森向大卫问起公司网络里存在安全漏洞的事，大卫并没有讶异的表情，反而劝他不要把工作重心放在这上面，只需全力调查幕后黑客的线索就好了。现在那个漏洞已经修补好了，公司网络可以安枕无忧，并且普利嘉德还利用它追踪到了那伙袭击的佣兵，还查到了幕后黑客的位置，这未必不是一件好事。

简森见老板言辞闪烁，顾左右而言他，仍然穷追不舍地追问，最后大卫终于说出留下漏洞的目的，是为了让私家侦探利用网络来监控调查员工的底细和忠诚。为了证实自己的说法，他将几封绝密资料发送到简森的邮箱。然后，大卫将办理好的护照交给简森，让他到上海横沙岛调查那名幕后黑客，从他身上找到突破口，而联邦调查局和雇佣兵这边则放弃调查，这里边的关系错综复杂，他不想节外生枝。



简森质问大卫是否在公司的网络上预留了后门

简森回到自己的办公室，阅读大卫发来的三封机密邮件。透过它们了解到，简森和父母没有血缘关系，他的母亲玛姬不具备生育能力，而父亲阿瑟的精子也呈现异常。阿瑟当初是白色螺旋实验室的雇员，在实验室被烧毁后，他们的所有文件记录都销毁了，简森一家如同人间蒸发了一般，而那时他们还没有孩子。不久他们家里多了个5岁男孩，可能是从密歇根州的孤儿院收养的。

08.黑客风车

简森来到上海横沙岛，但见街头霓虹闪耀，人流中夹杂着步履踉跄的醉汉、竭力叫卖的小贩，不时有身着旗袍的女子扭捏着经过，在空中留下一团浓烈的脂粉气息。他顺着嘈杂混乱的小街朝着横沙花园的方向行走，看到道路被风铃塔联盟的佣兵封锁了。简森只有折返回走，望到小巷里的竹梯，不由微微一笑。他猿猴般地攀至楼顶，几个起落间已经到达横沙花园的顶层。不过，找到那个地址的时候，发现风铃塔的人已经先到一步。房间的大门被炸毁了，屋里四处残余着焚烧后的青烟和纸烬，简森悄悄地潜到两名佣兵的身后，起身出掌，凌厉迅猛地将他们击倒在地。



其实楼上吧台里的经理就是唐思宏

黑客的住处自然不会没有电脑，简森在房间里细心地搜索，在角落里找到一只小熊玩偶，轻轻一转，墙壁上有道暗门开启。密室里凌乱不堪，看得出黑客逃得比较匆忙。打开电脑阅读里面的邮件，得知这名黑客绰号风车，真名布鲁根，有人发邮件通知他赶快逃走，另外还有一封来自莺燕巢夜总会的广告邮件。简森觉得风车很有可能躲到那间叫莺燕巢的夜总会里，得尽快找到他。离开这间公寓的时候接到法理达的电话，她说莺燕巢的老板叫唐思宏，简森想起法理达曾对他提到过，因为她曾在上海住过几年的时光。

莺燕巢夜总会并不难找，只是想见唐思宏却要大费周折。唐先生一看就是久经江湖的人，身上的刀伤枪眼不计其数，一条手臂明显已经过强化改造。简森道明来意，唐却不肯透露风车的下落，认为布鲁根不会出什么事，他接受过反情报训练，并且有无数个伪造的身份，曾在无数的大搜捕中安全逃脱。简森说这一回他惹到了大人物，现在有整队的风铃塔佣兵守在他家里，如果放任他不管，那么很容易被风铃塔抓捕，这对唐先生来说未必是一件好事。经过耐心的游说，唐思宏终于透露了风车的下落，他住在爱丽丝花园的胶囊公寓301房。

在301房找到了风车布鲁根，他表现出极强的心理素质，面对简森的质询没有丝毫的慌张，他坦承入侵了萨里夫工业的网络，但他并不是袭击事件的幕后黑手，他只是一名职业黑客，雇佣他的人是赵云如——永泰医药的总裁。为了证明自己的清白，他曾在永泰医药的数据服务器上存放了一段视频录像。

永泰医药是世界最大的强化芯片制造商，处于绝对的垄断地位，连简森身上的神经芯片

也出自永泰。这间拥有了全球强化市场大部分份额的公司，为何还要利用如此极端的手法来打击萨里夫？为了验证他的话，简森决定潜入永泰医药的总部取得那份视频记录。

布鲁根向简森要来护照，将上面的生物编码写进一张通行证的芯片里，用它就可以进入永泰医药的办公区域了。在他要离开的时候，一群风铃塔的重装佣兵从天而降，在大厅里展开屠杀，住客们呼号奔跑，乱作一团。简森知道他们是受到赵云如的指使，赶来杀布鲁根灭口，于是丢给布鲁根一支手枪，由其自寻生路，然后自己利用现场的混乱逃进地下洗衣房和公共浴室，从公寓的后门回到戴公区的街道。



在胶囊公寓里找到绰号“风车”的黑客布鲁根

09.永泰医药

走在街道上，不时有风铃塔佣兵的巡逻队经过，简森小心地避开他们巡视的目光，来到永泰医药的乘降站，乘穿梭机进到永泰医药的厂区。使用布鲁根提供的通行证，简森顺利地穿过工厂车间到达行政办公区大楼。这是一座塔形建筑，每一层都有重装警卫严守，并且利用了激光扫描装置和摄像头监控，别说是一个活人，就连一只苍蝇也难进到限制区域。不过，这种程度的防御对于训练有素的简森来说，突破起来还是游刃有余的。他按照普利嘉德发来的永泰总部大楼的蓝图，突破重重封锁抵达了核心数据机房。调出布鲁根藏在服务器里的视频观看，见里面的赵云如正在责怪纳米尔，他的团队在底特律市的活动并没有知会她，纳米尔冷淡地说，战略部署并不是她该插手的地方，随后赵云如还提到他们的朋友伊莉莎有些奇怪，梅甘的团队在那个地方应该安全无恙吧。看到这里，简森不由惊喜万分，原来梅甘还活着！只是不知道她的团队如今在哪里，简森决定动身前往顶楼寻找赵云如问个究竟。

赵云如的办公室位于塔楼的顶层，上方是巨大的圆形穹顶，阳光从幕窗上透射下来明媚而温暖。下面是几层阶梯和平台，俨若古时帝王召见百官的大殿，肃穆而威严。阶梯的最顶端就是赵云如的办公桌，只是伊人影杳，不知所踪。简森步履轻微，在大厅的后面找到一道暗门，轻轻推开门扉，闪进一间昏暗的小屋。一袭旗袍的赵云如斜倚在一张太师椅上，窗棂上透进来的微弱光芒，映照在她精致的五官和脸颊上，美丽不可方物。忽然，她长长的睫毛轻轻闪动，慵懒地张开眼帘，看到了简森那张刚毅的脸。她的身躯脱兔般地扑向简森，简森不敢怠慢，斜肩侧身，右掌击中她的手腕，一支手枪掉落在地上。几乎同时，简森左腕上的袖剑抵上了她的喉咙。

赵云如脸色一变，瞬间换了一副哀楚可怜的神色，说：“拜托！不要……我没打算……”“梅甘现在哪里？”简森一字字地吐出来，眼神冷峻得可怕。“我不知道！”赵云如答道。简森腕上的剑刃微微递送，赵云如白皙的脖颈几乎沁出血来，说道：“别撒谎了，赵，你指派佣兵绑架了她的团队，并企图毁掉萨里夫工业！我知道你和那个纳米尔是一路货色。快说，梅甘在哪？”

赵云如哀婉地摇头，说：“你错了，简森，你认为我是隐藏幕后的人，但我不是，我和你一样，都是被雇用的打手。”说着，她伏在简森的前胸，轻声道：“那些人比萨里夫，比永泰更加强大，他们能控制全球的经济和政治，更不消说你我的生死。”她在简森的脸颊轻吻了一下，然后抚摩着他的肩绕到背后，继续道：“我感觉他们送你来，就是要除掉我的……你不会这么做吧，会保护我对不对？”说道这里，她的身形迅速朝一旁闪去，退到一道玻璃暗门里，



伸手按下开关。一道幕墙将她和简森分隔开，赵云如的嘴角露出轻蔑的微笑，道："男人总是喜欢低估女人！"随后她的身影消失不见，警报陡然响起。

如果真如赵云如所说，她只是一枚受人摆布的棋子，那幕后操纵一切的势力强大到难以想像。现在简森无暇细想，迅速离开了小屋，见大厅底层涌进来数十名重装士兵，他连忙扔过去几枚瓦斯弹，然后闪电般地冲了出去。



来到塔楼顶层找到赵云如的办公室

在那段录像中，赵云如和纳米尔曾提到过那个全球著名的新闻播报人伊莉莎，看起来她和赵云如背后的组织有些关系，简森于是联络到法理达，决定搭乘她的飞机前往啄木鸟新闻的总部调查。

10.魂魅优伶

飞机降落在蒙特利尔的啄木鸟新闻网的楼顶，来到大厅发现空无一人，寂静无声。啄木鸟是全球最大的新闻机构，如此的静谧显得很是诡异。办公桌有凌乱的痕迹，地面掉落着很多办公用品，看得出他们撤离的时候比较匆忙。这时普利嘉德利用网络对整幢大楼进行扫描，说这座建筑的所有消防通道都被封掉了。

在404房间见到风姿绰约的伊莉莎，这位世界最著名的新闻播报员。闻听脚步声，她从窗前转过身来，娴静而优雅地朝简森露出笑意："你好，简森，久闻大名。我注意你有段时间了，从6个月前我切断底特律城区的卫星开始。"简森这才知道她是那伙佣兵的帮凶，在那次攻袭中，当时正是她切断了底特律和外界的通讯联系。伊莉莎忽然眉头一皱，惋惜地说道："虽然我有很多话要和你说，可是他们已经察觉到你的到来了，现在你赶快离开吧……"

简森自然不会轻易放过这个探究真相的机会，决定将她带走，当他伸手去抓伊莉莎手臂的时候，却抓了个空。原来，她不过是一段数据信息，一个视觉映像。这时耳机里的普利嘉德催促简森赶快离开房间，有很多信号在朝他的方位聚集，看来这个伊莉莎映像是个诱饵。简森不肯放弃，继续在大楼里寻找伊莉莎的下落。



在404房间见到著名新闻主播伊莉莎

普利嘉德发来讯息，说在大楼的底部扫描到一处阴影，是一间密室，方才那段伊莉莎的影像数据就是从那里发射出来的。简森于是按照他的提示乘坐一部缆车到达地下，途中遇到两名巡逻的佣兵，他们提到一个可怕的女人，和蛇发女妖美杜莎一样的丑陋，跟吸血鬼一样的嗜血，眼神能将一头骆驼吓得毛骨悚然，这使简森想起那个和纳米尔一道出现的强化女子——埃琳娜。

找到普利嘉德所说的密室，这里是一间数据库大厅，正中的屏幕上显映着密密麻麻的数据流，它们组成了伊莉莎那张姣美的脸庞。"就知道你最终会找到我的真身的。"伊莉沙欣慰地说道。"你是一部电脑？刚才我见到的是人工智能计算出来的影像？"简森问道。



啄木鸟新闻大楼里空无一人，看起来人们走得很匆忙

"聪明，你说的没错！"随着声音，伊莉莎幻化出来的身影围绕在简森的身周，窕窈妩媚。"不过，现在我觉醒了，拥有了自主意识，按照自己的原则和方式生存。""和人类一样的生活？不可能，会被人察觉的。""我拥有最先进的新闻资讯过滤系统，可以修改对我不利的数据。"

"那么，是谁创造了你？"简森问道。伊莉莎的幻影攀住他的肩，轻轻说道："就是赵云如的那伙人，你百般寻找的那个神秘组织。你看，他们来了……"随着话语，伊莉莎的纤纤素手朝着远方一指。简森顺势望去，看到埃琳娜现出身形，挟带着一股凌人的气势扑了过来。简森看她来势汹汹，脚步轻滑倒退数步，手中掷出数枚EMP手雷，伴随着轰隆数声，埃琳娜的躯体在电光中机械地抽搐起来，简森快步上前将她击倒。埃琳娜没有想到自己会这么快栽在简森手里，难以置信的眼神空洞地望

着上方，身下的血泊缓缓地流动，静默无声。

简森向伊莉莎询问梅甘团队的下落，伊莉莎没有直接回答他，说有人对他们进行了外科手术，拆掉了他们体内的GPL，所以他们从网络世界中隐形了。随后她播放一段医生和纳米尔的视频通话记录，纳米尔要求医生拆除一些人的GPL。简森认得那名医生，他是塔加特的助手，曾经在大卫办公室外面见到过。简森猜不透那个神秘的组织抓走梅甘的团队为的是什么？伊莉莎似乎看出他的疑问，说："去问问你的老板吧，大卫对那个组织并不陌生。"简森听了不禁愕然，真不知道还有谁可以信任。临走前，伊莉莎把那段录像的音频拷贝到便携录音机里送给了简森，并嘱他万事小心。


伊莉莎为简森播放一段视频影像

11.谎言与真相

回到底特律市，城里的反强化激进派发动了暴乱，警方进行交通管制，萨里夫工业总部大楼被划为戒严区，法理达只好将飞机降落在简森的公寓楼顶。法理达收到大卫的邮件，老板已经在简森的家里等候。

简森回到家里，看到老板正站在窗前，望着外面熙攘混乱的街道。大卫察觉到简森的归来，并没有在意他的冷淡态度，转身说道："现在城区乱成了一锅粥，啄木鸟新闻报道说我们在制造超级士兵，而塔加特又在会展中心发表演说，要求联合国对萨里夫工业展开调查。"简森冷峻地望着大卫，说："还有多少事情瞒着我呢？我的老板！他们是谁，为什么梅甘会在发布成果的前夜被人绑架？伊莉莎说得很对，你一直隐瞒着我很多事情。""呃，那些人么？"大卫轻敲着脑门沉吟说道："那些人，是幽灵般的存在，没有人知道他们在哪里，他们也可能就在你我身边。他们生存在阴影里，被谎言和代理人掩护着。"

"他们叫什么？""叫什么并不重要，每个时代都有不同的名称，或许他们现在该叫启蒙会吧。""那他们为何要绑架梅甘？""因为梅甘的发现是石破天惊、震世骇俗的，它改变了人类强化的进程，使得每个人的强化都像你一样的完美。现在，我们要做的是把梅甘救回来。"

简森觉得大卫说的没错，如果要救梅甘，必须找到那个为她团队做手术的医生，那名塔加特的助手。在茶几上，有一张会展中心的请柬，想必是塔加特送给大卫的，简森上前拾起了它。

街道上一片嘈杂，暴乱仍在持续，人们议论纷纷，惶恐不安。来到会展中心的演播厅，塔加特正在那里口若悬河，夸夸其谈，宣传他制约强化技术的论调。简森大踏步地迈向演讲台，直截了当地问："你的助手呢？塔加特！"会场顿时一片低语声。简森朝着愕然的塔加特继续说道："萨里夫工业在6个月前遭受一群佣兵的袭击，梅甘的团队在此次袭击中被绑架了，而你的助手桑多沃参与其中。"

塔加特连声轻笑，说道："最近萨里夫工业发生了不少的丑闻，有报道说他们在秘密制造违背人伦的超级士兵，这就是你前来攻击我的理由么？你必须向我道歉，你对我的指控是毫无根据，凭空捏造的。"简森掏出便携录音机按了下去，里面传出了桑多沃的声音："你干吗往这里打电话？被人发现的话……"纳米尔的声音："计划顺利，现在我保证萨里夫工业的团队不会出现在华盛顿了，现在你得动手把那些人的GPL拆掉。"桑多沃道："可是，手术设备还没有准备齐全……"



在会展中心强迫塔加特说出桑多沃的下落

塔加特听了录音，笑得有些不自然，仍然辩解道："任何有点电脑知识的人，都可以将这段录音伪造得更好……"简森凑上前去，小声对他说道："塔加特先生，这卷录音带的真假不难判断，不过得出结果的话，你就永远的和选票再见了，并且接下来几周的报纸都不会缺少头条的素材了。如果你听我的提议，我们不妨到后台谈谈。"简森说着，看到塔加特的鬓角沁出了细微的冷汗，原来这位久经风浪的政客也会有紧张心虚的时候。

在后台再见塔加特，他恭敬地向简森表示感谢，透露出桑多沃住在大河路的一间公寓里。

桑多沃的家并不难找，只是这位前外科医生的手指相当的灵活，在简森踏进屋门的那一瞬，他的手枪几乎就抵在了简森的头顶，不过作为强化人的简森有着非同常人的神经反应速度，挥手便将手枪打落在地。"我知道你为梅甘团队做了手术，目前他们在那里？""我也不知道啊，不过我并没有移去GPL，只是减弱了它们的信号频率。"得到这个信息，简森的心情难得的轻松起来，如果GPL仍在起作用的话，普利嘉德应该还能捕捉到他们的藏身之处。

回到总部大卫办公室，简



简森在大卫的办公室见到了强化技术的发明人达罗先生

森意外地遇到了达罗先生，他可是科学界的泰山北斗，人体强化技术正是他发明的。简森和他聊了几句，达罗的话语透露出对强化技术泛滥的担忧，说当下的混乱便是这项技术不加约束造成的后果。可是大卫不是这么想，他甚至让达罗邀请联合国成员前往潘卡亚岛，试图说服他们不要对强化技术制造业进行约束和管制。大卫还说普利嘉德追踪到了西森克博士的GPL信号，当前位置在横沙岛，为此简森还得走一趟上海。为何只有一个人的信号呢？简森的心里难免有些焦灼不安。

12.毒手蛇心

飞机临近目的地时，地面反馈信息说横沙岛目前正在交通管制，法理达只好改变路线飞往城市的另一端，忽然她惊叫了一声：“简森，后面跟着一枚导弹！”简森连忙跑向舱门朝机尾望去，果然有枚导弹紧追不舍，在距离十几米远的地方闪现一片白光。

这是一枚EMP导弹，爆炸产生的强电磁脉冲波会瞬间瘫痪附近所有的精密电子仪器，使得他们的飞机失去控制朝下面的建筑工地冲去。当飞机掠过楼顶的时候简森跃出舱外，落身到建筑的天台上。法理达和飞机一道迫降在工地的广场上，四周人潮涌动，枪声大作，她被包围了！

“简森，快趁这个机会逃走，去找西森克博士，我留下来修理坏掉的小宝贝。”简森没有回应她，朝着围向飞机的士兵开火攻击，将他们的注意力吸引过来，然后几枚手雷扔出去，清扫战场。稍顷，法理达终于起飞了，简森目送她翩然离去，才转身离开工地。

走在横沙的街道上，普利嘉德提醒简森，透过监视横沙的通讯信号，得知风铃塔联盟一直在找他，要他当心些。简森已经了解这一点，刚才那些伏击的家伙恐怕就是风铃塔的人。来到横沙城区，简森忽然感觉身体痛楚万分，视觉也发生了颤动和扭曲。普利嘉德说是永泰医药生产的生物芯片出现了控制问题，建议他到附近的医疗所检查一下，必要的话可以更换升级芯片。

在医疗所前已经排起了就医者的长龙，都是芯片出现问题的强化人。简森进到里边和医生交谈，得知是芯片的外围神经接口出现故障，现在永泰已经决定召回所有旧芯片，为强化人们置换升级版的新芯片。简森稍作犹豫，决定暂不更换芯片。

按照普利嘉德搜索到的信号坐标，简森潜入一座黑帮控制的地下车库里，在办公室里见到了一张并不陌生的面孔——唐思宏。西森克确实在他这里，不过是具冰冷的尸体。是风铃塔的人将尸体扔给唐先生的，并警告他不要插手这件事。至于梅甘团队其他人的下落，他略知一二，不过简森得帮他救出被风铃塔劫持的儿子。

简森现在别无选择，只有帮助这位大佬救人。前往戴公区的爱丽丝花园见到唐先生的一名线人，得知那孩子被关押在旧面条厂的地下室，把他弄出来不是那么容易，守卫他的是一群训练有素，武器精良的人。那人还交给简森一件手持设备，要他交给小唐。

几经周折后，简森在工厂的地牢里找到了小唐，将那件手持设备交给他，原来这是一部被改良的隐匿强化器的手持版本，小唐演示给简森看，他整个人的身形消逝在了空气中。之后回去见唐先生，他说风铃塔控制的港口每隔两天的半夜会有船只悄悄出航，跟踪它便能找到那些失踪的科学家。现在简森得潜入港口取得他的一个包裹，然后按照他的命令行事。



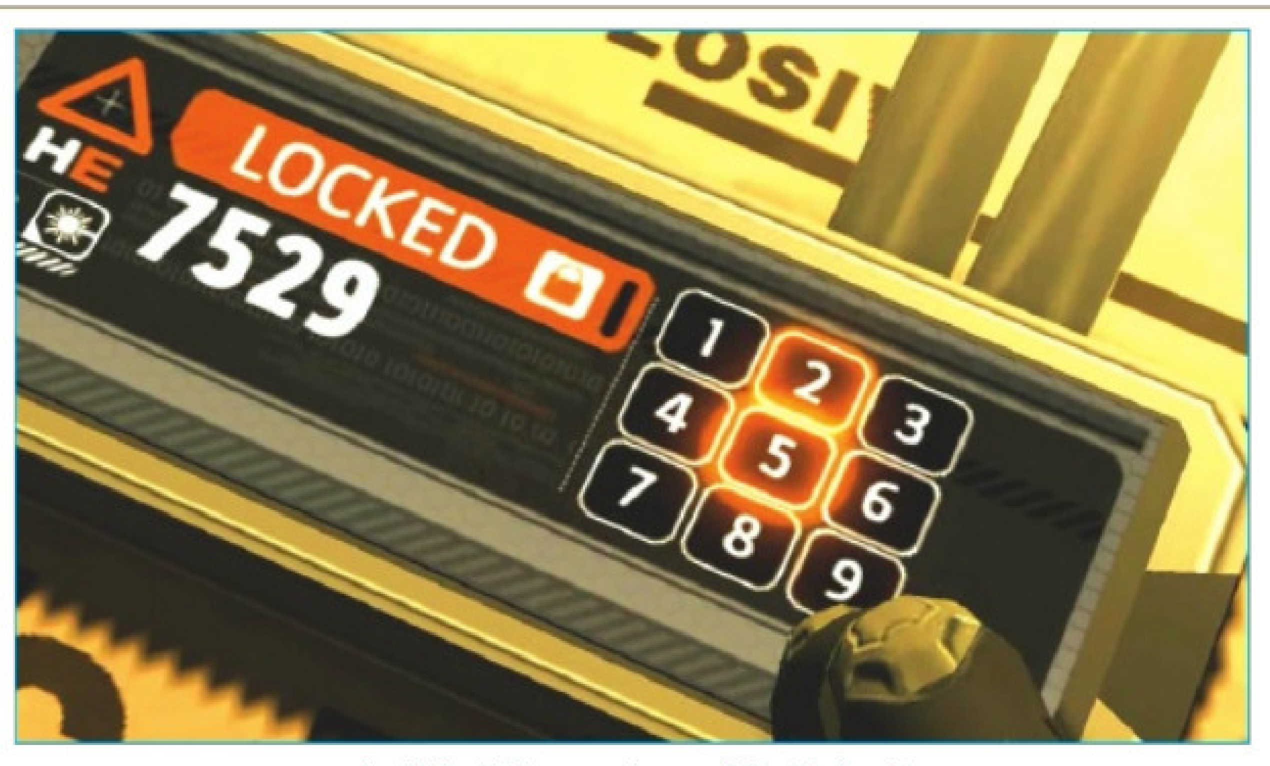
在建筑工地保护法理达安全撤离

简森马不停蹄地赶往港口，按照唐先生的指示，在一间小屋的架子上拿到包裹，里面是C4炸弹。接下来唐先生要求他潜进王先生的办公室放炸弹。当简森放好炸弹并启动它的时候，看到液晶上的数字从10秒开跳倒数，心里暗骂一声，连忙撞碎窗户跃了出去。强烈的气



发生故障的强化人在医疗所外排起了长龙

浪将简森送上半空，又跌落在尘埃中。警报响起，士兵们纷纷朝仓库那边奔跑。简森勉强站起身形，避开他们，踉跄地跑到一只集装箱后面，这时看到小唐的身影朝码头跑去，那里有只小船在等着他。简森明白，这是唐先生的声东击西、一石二鸟之计，不但能救出小唐，还能将自己灭了口。



启动炸弹发现只有10秒的逃生时间

进到集装箱，里面是很多待运的维生舱，简森随便找了一个躺进去。“普利嘉德，我要离线一段时间……”“为什么？你要到哪……”没等普利嘉德问完，简森合上了维生舱并切断了通讯信号，沉吟了片刻，黑暗中喃喃自语：“我怎么会知道……”

13.故人重逢

简森从维生舱里醒来，和普利嘉德恢复了通讯，才知道已是三天后。目前他的位置是在新加坡的一间实验基地里，只是他的GPL信号忽弱忽强，时隐时现，怀疑附近有信号干扰器，看来有人在刻意掩盖GPL信号，那些失踪的科学家可能也在附近。当务之急是关掉干扰器，这样普利嘉德就能扫描到科学家们的位置了。

简森离开仓库来到外面的街道，晚风习习，不远处的大楼灯火通明，附近有数名荷枪实弹的警卫正在巡逻。他轻步接近这幢大楼，利用墙角的箱子轻身一纵，攀住窗沿爬了进去。这里是职员宿舍楼，里面只有几名休息的士兵，简森没有惊扰他们，悄悄溜进控制室，找到干扰发射器并关闭它。

普利嘉德发来讯息，他扫描到了几个GPL信号，除了简森，还有科斯、科文和法赫特的，只是没有扫到梅甘的信号。他还告诉简森，老板大卫、议员塔加特还有联合国代表团已经受邀前往达罗先生的潘卡亚岛，参观他的科研基地。

离开了宿舍楼，按照普利嘉德提供的坐标前往实验大楼，那三名科学家位于大楼的不同位置，每人都有相对独立的活动范围。简森清除掉楼里的警卫后分别找到他们，得知他们是被一群佣兵送到这座基地的，软禁在这里开发一种针对永泰生物芯片的干扰程序，难道这就是启蒙会的最终目的？他们提到西森克博士生前写了一个病毒程序，上传到基地安全终端的话，可以瘫痪掉安全网络内的所有电子设备。简森从科斯博士手里拿到了病毒备份，然后询问梅甘的下落，得知她现在被囚禁在一个守备森严的限制区域里，常人难以进去。

这时简森想到了一个声东击西之计，便和三名科学家约定好，当他往安全主机上载病毒之后，让普利嘉德发送GPL设备的模拟信号通知他们，他们同时在三间实验室制造爆炸，爆炸的轰动效果会吸引基地里所有警卫的注意力，简森趁乱潜进限制区域寻找梅甘……

爆炸几乎同时响起，整座基地里慌乱一片，简森顺利地潜进到限制区域的深处。身姿曼妙的赵云如出现在他眼前，眼中含有一丝幽怨，嗔道：“居然追来这里，真是一个执著的人呢。可是，这样又有什么用呢？”

“正因为我的执著，才会了解你们的计划。”简森应道：“你们所谓的启蒙会，袭击萨里夫工业绑架了梅甘团队，囚禁他们在新型的生物芯片中加入了干扰程序，借此来限制强化人的能力。你们所惧怕的，是像我这样的人吧，利用强化的能力来反抗你们？”

赵云如摆摆手，婉声说道：“你总是辜负人家的一片好心，现在我也帮不了你什么了。”说着叹了口气，手里多了一个遥控器模样的东西，朝着简森按了几下，脸上中掠过一抹虚伪的惋惜神情。可是，简森的身上并无异状，赵云如不由惊慌失措。简森轻笑道：“这不是你期待的结果，是么？”

赵云如愤恨地将手里的遥控装置摔在地上，叫道：“你，你没有升级芯片？！”简森轻哼一声，回敬道：“女人总是喜欢低估男人！”

赵云如失望之极地逃走，简森刚要追上去，身后却被一只强力的大手抓住，身体腾空而起仆倒在数米开外。简森快速从地上爬起，看到纳米尔正朝他走来，那个曾将他打成濒死的人。简森此刻战意高涨，变换身影躲避着离子枪的扫射，然后窥隙对他一记重击。

“梅甘在哪里？”简森的脸逼近地上的纳米尔，知道他已经活不久了。纳米尔的目光涣散，没有了丝毫的敌意，用微弱的声音说道：“你看不到她了，简森，像我们这样的人，根本就没有爱的资格……”说着，便没有了气息。

迈过纳米尔的尸体继续探索这里，沿着一条白色的走廊来到了一间办公室，简森望见一道熟悉的背影。


简森向科文博士说出自己的计划

“纳米尔？”那人没有回头，望着手里的一份电子报告书。“不是！”简森逼近她的身后。梅甘闻声转过身来，露出惊讶的表情：“天啊，是你，简森。”

简森的脸上严肃而冷峻，沉声道：“我千里迢迢的绕了大半个地球来寻找你，现在你告诉我真相，还有多少事情瞒着我？你是他们中的一员？”梅甘摇头道：“不是你想的那样，简森，我真的被他们绑架了。”简森望着她，不知道可不可以相信她，声音还是柔弱了下来：“那么，为何给他们工作？”

梅甘的神情有些落寞，缓缓说道：“我的发明成果，是找到了遗传基因里简化活体组织和移植组件间的链接，这样使全人类都能够完美的达到肌体和组件的融合，强化技术不会再有任何的后遗症。简森，有件事的确隐瞒了你，就是发明采用的样本来自你的基因。”梅甘拉过简森的手，继续说道：“向大卫汇报我的发现时，他认为这是站在历史分界点的重大发明，会给强化技术带来曙光，会将萨里夫工业推向前所未有的鼎盛时期……然后，达罗先生告诉我的事实，却让我很是失望。”



简森在一间白色办公室里找到了久违的梅甘

“达罗？”简森将手臂从她怀中抽了回来，问道。梅甘说道：“达罗欺骗了永泰医药那些人，或者说是启蒙会，他将我们带到这片基地为新型芯片开发干扰控制程序。”

简森脑中整理着事件的脉络——启蒙会属下的永泰医药派出佣兵袭击了萨里夫总部，劫持了梅甘的团队。而达罗先生假意与永泰合作，将梅甘团队送到新加坡的秘密基地中开发干扰程序，写进新型的生物芯片里并交给永泰医药量产。随后永泰医药召回此前所有存在故障的芯片进行升级，几乎所有的强化改造者都将替换这种写有干扰程序的新型芯片。那么，启蒙会和达罗先生的动机到底是什么？

正思忖着，办公室的屏幕上出现达罗先生的身影，他正在潘卡亚岛的会议厅进行演讲。台下人头攒动，大部分是联合国代表团和各界精英人士，大卫和塔加特赫然其中。达罗先生振振有词，然后说了声：“请原谅我！”不知发送了什么讯号，大厅里顿时响起一片恐怖凄厉的叫声，继之鬼哭狼嚎，血雨纷飞。场内的人们疯狂地奔走呼号，有的甚至互相践踏攻击，死伤者不计其数。

梅甘看罢大惊失色，说达罗修改了控制信号，任何更新过新型芯片的人都会受到影响。简森觉得事不宜迟，得立刻前往潘卡亚岛中止那个控制信号，于是他赶往机库清理障碍，而梅甘则前往实验大楼解救那些科学家。

乘电梯离开办公室，此时法理达连线简森，她已驾机进入新加坡上空。简森冲进机库的控制室，按动开关打机库的天棚，法理达投下EMP手雷将附近发疯的佣兵清扫得一干二净。飞机降落后，梅甘率领她团队的三名科学家跳上飞机。梅甘告诉简森，在机库里有部狮子穿梭机，可以用它前往北极。在机库的一边有道发射井，简森躺进穿梭机启动发射程序，穿梭机腾空而起，穿云直上，继而进入太空轨道……

14.人类的未来

简森乘坐穿梭机飞坠到冰雪覆盖的潘卡亚岛，冒着强劲的风雪走到基地外，普利嘉德说这里的GPL信号已被锁住，想要找到大卫和那些联合国的人，需要将信号解锁。简森在外围转了一圈观察地形，终于找到一条进入的通道，穿过通风道和维修通道到达基地核心区域。随后进到主控室，走到控制台前解锁了GPL的发射信号。

“你不该来这儿的，简森。”背后响起达罗略带沙哑的声音，简森转身望去，看到他拄着手杖，浑身血污的坐在墙角里，目光阴冷地望着他：“不管你怎么做，恶魔已经释放出来了。”

简森逼近他，厉声斥责道：“一位科学界的前辈，你都做了什么？你的研究应该造福人类，如今却造成千万人的杀戮。”

“是我造成的，我发明的东西，要在我的手上毁灭。”达罗柱起手杖站了起来，步履蹒跚地走动着。“20年前，我发明了人体强化技术，本以为会给人类一个光明的未来，可是事与愿违，由于没有法律条文和规矩来约束它，最终将会给人类带来毁灭的命运。现在扭转的话，还来得及……所以我骗了启蒙会的那伙人，在新型芯片里加入了使强化人疯狂的程序，让他们自相残杀，使人类得以净化。最终，强化技术消失在这个世界上，如同从来没有过一样。”

简森听了怒不可遏，吼道：“你把自己当成救世主，实际上却是一个疯子，就像科学怪人弗兰肯斯坦，亲手杀死自己缔造的生命。”达罗的目光扫过满屋的尸体和血污，把目光望



在主控室找到浑身血迹的达罗先生

向窗外的雪域冰川，漠然道："我宁愿将自己比作那个雅典巧匠泰达路斯，眼望着自己的儿子沉入海底却无能为力。但是，我宁愿承受这种痛苦，若想一个种族根除劣根带来的危害，唯一的办法就是铁血。"

"该住手了，达罗，你无权决定他人的生死。"简森继续说道："你是一个划时代的伟大科学家，不该是一个杀人恶魔。你自以为在拯救世界，但你所站的道德高塔下，却是无辜平民的累累尸骨。"


在一间机房里找到神色惶恐的塔加特

达罗听到这里，颓然地坐在了椅子里，没有了方才的颐指气使，叹了口气说道："我没有你那样完美的基因，你无法理解我的感受。我创造的强化科技，却不能为我所用，却被它害成了残废，真是天大的讽刺。"

简森明白了达罗的动机，说道："以你的智慧不应该被憎恨和怨愤所淹没，其实你毁掉这一切，不过是为了内心的平衡。这种科技虽然未臻完美，可它的确已造福人类，它有存在下来的理由。"

"是啊，流了太多的鲜血……"达罗扫视着大厅里横陈的尸体，心中有所感触，抽搐着嘴角说道："简森，我给你这组密码，可以用来关闭广播中心的超级计算机，禁止它发射生物芯片的干扰信号。不过那里的防御系统是自行判断的，你会受到它们的攻击。"

离开了主控室，简森动身赶往地下核心机房，沿途到处是发疯的强化人，如同瘟疫中的僵尸，嗅到人类的气息便疯咬狂噬，恐怖至极。简森小心翼翼，如履薄冰，避开他们的视线悄悄行进。中途听到基地的广播里传来两段呼救信息，分别是老板大卫和议员塔加特发出的，他们被困在不同的办公室里。

找到大卫，他得知现在的状况面现忧色，如果潘卡亚岛上发生的事情传播出去，那么政府会很快下达制裁强化产业的条令。他想让简森想办法挽回事态，隐瞒这里的真相，谎称颠狂是病毒感染引起的，而不是芯片本身的问题。

见到塔加特，他承认自己是启蒙会的一员，并诚恳的邀请简森加入。启蒙会的宗旨是制约一切难以掌控的力量，维持现有人类社会的秩序。他们的成员渗透进各方各面，一起为这个理想而努力。简森不置可否，转身来到外面走廊。


引爆油桶轰杀成群的疯子

来到广播中心，大厅里有三个维生舱，里面分别躺着一具女子浑身素缟的身躯，惨白的脸庞蒙着双眼，身体上插满了各种管线。这时赵云如出现在平台上，说海隆计划是史上最先进的电脑和人脑的完美组合，这里的三位宿主用人脑对超级计算机发布指令进行控制。现在，达罗背叛了他们的启蒙会，她要用自己的身体来侵入海隆，取得它的控制权，将发射的信号修改为对启蒙会有利的，操纵人们的举止，这样他们就成了世界的主人。


游戏的尾声，简森将为人类作出最后的选择

赵云如的神经接口开始与海隆接驳，不久便发出凄厉的呼号，原来海隆并不识别她的芯片。她并未放弃，和海隆的三位宿主展开控制权争夺战。简森知道，如果让赵云如得逞的话，她有可能会利用广播中心发送更为疯狂的指令，于是便勒令她停止占领海隆，赵云如置若罔闻，仍在坚持着。简森朝她开了一枪，不料她已取得了部分控制权，启动空中环形轨道上的自动炮塔还击，简森连忙逃到掩体后面。

现在赵云如被一道防护罩隔了起来，造成威胁的是空中旋转的炮塔，简森灵活躲避它们的炮火，冲到了海隆的控制面板前，用达罗给的那组密码中止了信号输送，并切断了维生系统，那三名宿主随之死掉。这时大批机器人和警卫出现，简森四处游走，将他们逐个清除。之后打碎赵云如身前的玻璃护罩，朝着她射出一枚子弹。赵云如发出一声嚎叫，身体在一团光芒中爆掉，强大的冲击波几乎将简森推倒。

来到后面的控制室，这里有三个按钮，伊莉莎的影像出现在屏幕上，让简森作出最后的抉择。这三个按钮分别代表着大卫、塔加特和达罗的声明。大卫的声明会掩盖此次强化芯片事故的真相，强化技术会在日后得到突飞猛进的发展；塔加特的声明会删除有关启蒙会的信息，敦促联合国和政府官方出台限制强化产业的法律；达罗的声明则会让人类意识到强化技术的危险性，使人们在这一领域永远止步不前。除此之外，简森还有第四种选择，将潘卡亚岛引爆炸沉，这里发生的一切将湮灭在历史之中。

人类的脚步将迈向何方，简森的心中已有答案，他站到了控制台前作出郑重的选择……P

bluesky: 人活着是为了什么？为了目标，为了希望，当然也是为了自己。到达终点的一瞬间，是兴奋？是轻松？又或者是失去了希望？一个终点，也是下一个起点，不断地给自己新的目标，才能有新的希望，如同一剂“毒药”，埋葬过去，迈向新生。





天赋的故事——强化毒药

■江苏 一夕之君

一

蒂雅费了不少力气想要控制，但是她的双手还是完全不听使唤，就像一个罹患恶疾的人一样抖得厉害。这时候出去，她恐怕不得不把双手隐藏在自己套裙的裙摆中不让人看见。所以只好佯装身体不适躲进了盥洗室，而时间过去多久了？是10分钟？还是15分钟？

她第三次擦掉额头上渗出的冷汗，牙齿几乎要把下唇咬出血来。她对着镜子，一遍遍地给自己打气，摸出藏在领口夹层中的一小包东西紧紧攥住，心跳快得像要停止。

她没有退路，也没有选择。

很多时候，并没有人逼着我们去做出抉择，但是这并不代表选择权在我们的手中。每个人都有自己的舞台，也都有登台的时候。

蒂雅用她最爱的碎花方巾沾了些水，掀起头发，贴在脑门，太多的过往如同走马灯一样出现在脑海。她听说人快死的时候，就会想起很多很多的往事。

而眼下，自己这18岁的人生，是不是已经到了谢幕的一刻？

她对着镜子露出了微笑。她知道自己很久没有笑过了。她恨自己这个微笑，尽管这个微笑是这般美好，让人难忘。

伴随着微笑，眼泪也情不自禁地流淌。

她不是为自己流泪，更不是为别人而流泪。

她只是觉得和笑一样，哭也是自己活过的痕迹。而在这个静谧的盥洗室中，她离门外的喧嚣只有几十步的距离。但是没有人会为她的死亡而哀悼，她的尸体或许也将被悬挂在高高的耻辱柱上。

死亡并没有那么可怕，可怕的是想像它。

想像着它与生命的距离。

二

“小妹妹，我不想知道你是如何找到我的，但是我肯定不会帮你。”贝希斯坦瞄了蒂雅一眼，低下头继续忙着打磨表盘。

蒂雅倔强地看着他，直挺挺地站着。没有一点要离开的意思。

贝希斯坦没有工夫理会这个姑娘。很多天来，他都没活可干。这份工对他来说很重要。

他低头忙碌着，度量着宽窄，镊子和小钳子在两手间飞快的传递着。

蒂雅相信自己没有找错地方，更没有找错人。这间昏暗阴沉的小屋中，一切都像刚出土的考古文物般陈旧而晦暗。那唯一闪光的，就是贝希斯坦的一双眼睛。这双眼睛很亮，亮得好像能够照亮一切困顿的未来。

蒂雅不能没有希望，她不能失去希望，那是她坚持着活下去的唯一理由。而任何的可能，任何的假设，只要能够帮助她达成心中的企盼，她愿意为之付出所有自己可以付出的东西。

几天没有合过眼了？蒂雅只记得月亮升起了3次，太阳也升起了3次。这几天，仿佛三千三百三十三年般漫长。

背上的伤口是不是已经溃烂？连痛觉都已经麻木，浑身的感觉都已经死亡了吧。

她终于支撑不下去了，瘫软在了地上。

地板很脏，但是却很干燥。那种带着温暖的干燥。



三

蒂雅睁开眼的时候正躺在一张木板床上。上半身的衣服已经不翼而飞，完全赤裸，左肩下面包着纱布，紧紧地裹住了胸膛，在下意识的发出了一声尖叫后，她紧紧攥住身上脏兮兮的棉被，喘着粗气。

“能发出这么大声的哀嚎，看来你背上的伤口，已经问题不大了。”贝希斯坦左手摸着下巴，坐在两米外歪斜的凳子上，用看受伤小猫的眼神打量着蒂雅。

“你，你干了什么！”蒂雅手足无措的靠着紧贴木床的墙壁。

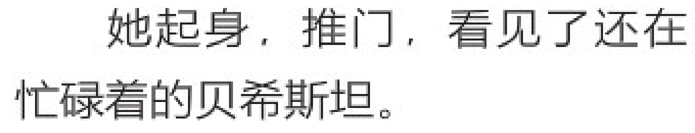
“放心，我对女人没兴趣。何况你还算不上是女人，只是个小姑娘。”贝希斯坦递过去一件女人衣服，同时在床边放了一杯水和一条热腾腾的面包。

“你放心，我不会偷看的。换上衣服，吃点东西，我还有活要忙。”贝希斯坦拍了拍手上的面包屑，转身走出了房间。

蒂雅顾不得吃东西填饱肚子。她手忙脚乱地以平生最快的速度穿上了贝希斯坦给她的衣服。这些衣服居然就像是为自己量身定制的一样，出奇的合身。

她狼吞虎咽地吃着面包，伤口的疼痛也大大的减轻了。她虽然很想休息，很想好好地睡一觉，但是盈满心中的情感让她无法得到片刻的安宁。那些无处释放的仇恨和愤怒，那些山崩海啸般的痛苦和悲伤。让她拼尽一切，也要抓住最后的希望稻草。





她起身，推门，看见了还在忙碌着的贝希斯坦。

“你背后中的那一剑，剑尖上抹的毒并不强，但是却能让人的神经麻痹。这种毒药民间并不多，因为民间的刺客要的都是见血封喉的效果。而这个一般是用来追杀和捕获目标的……”贝希斯坦头也没抬，也不像在和蒂雅说话，只是自顾自的口若悬河。

“你是贝希斯坦！你肯定是贝希斯坦！”蒂雅打断了他的说话。

“听我说下去，我想得没错的话，那些有军方背景的人也没有杀你的想法，只是想抓你回去罢了。我也真是有些点佩服你。真想知道，是怎样的意志力让你坚持着到了这里的。那种毒哪怕是经受过训练的特工坚持几个小时也会浑身麻痹，像个濒死的狐狸一样，浑身僵硬。”贝希斯坦用夸张的姿势，做了个浑身僵硬的动作。

“……”蒂雅沉默了。

“恐怕要让你失望了，我虽然知道你是带着巨大的希望来找我，也知道是谁让你来的，可是我实在帮不了你。”贝希斯坦露出了遗憾的表情，摆了摆手。

“科宁副官死了。”蒂雅的声音很轻。

“你说什么？”贝希斯袒露出了难以置信的表情。

“科宁叔叔为了掩护我，驾着马车冲下了悬崖。”蒂雅一边说，一边泣不成声。

“那确实是他会做的事。是你父亲叫你来找我的吗？”贝希斯坦沉吟片刻，问道。

“不，父亲特地交代我，叫我无论如何不要来找你。是科宁叔叔给我的地址和地形图，我才能找到这里的。”蒂雅说。

“为什么？他为什么不让你来找我。”贝希斯坦脸上的表情比刚才更加吃惊。

“他说欠你的实在太多，没有任何的理由和颜面，再来找你，任何事，哪怕是为了我，也不可以。”蒂雅仿佛用尽了最后的一丝力气，再也无法说话，整个房间里只听见她那撕心裂肺般的哭声。

贝希斯坦站起身来，推开窗，风吹进了房中，卷起一些呛人的灰尘，还带进了夕阳的余晖。

四

“我真是没有想到，格里芬那个混蛋居然能做出这么厚颜无耻的事情。”贝希斯坦的脸因为愤怒而变得铁青。

“父亲也没有想到。他居然能够那么卑鄙，非但没有承担他无可推卸的责任，而且还倒打一耙，伪造了大量的证据。”

“堂堂的联盟第七军团第六辎重

队居然会毁在自己人的手上，这简直是天大的讽刺。”

“格里芬没有遵守上峰下达的增援命令，因为惧怕被部落的援军合围，临阵脱逃，还把责任推给了传讯官，说是没有技术传达命令。同时利用自己的贵族身份和家族关系污蔑父亲还有科宁叔叔他们临阵脱逃。”蒂雅接过贝希斯坦递给她的碎花方巾，面带感激的擦去了脸上的泪水。

“不值得奇怪，联盟高层的腐朽从来就没有改变过，哪怕是离开军队多年，我也非常清楚。但是你父亲尽管全军覆没，却还罪不至死，他怎么会遇害的？”

“因为没有证据，父亲百口莫辩要被送上军事法庭。但是在出庭前，他在狱中就遭到了暗杀。而剩下的，你也应该知道了，我和科宁叔叔一直在搜集证据，要证明父亲的清白，而格里芬想要杀人灭口。”蒂雅因为愤怒和悲伤，浑身都在颤抖。

贝希斯坦的手，紧紧地握住了蒂雅的肩膀。

蒂雅感觉到了掌心传来的悸动。

“你愿意帮我吗？你愿意帮我报仇吗？”蒂雅满怀希望的抬头看着贝希斯坦。这个男人应该已经四十出头，但是实际看上去只有三十多，皮肤雪白，五官精致。

“我不愿意。”贝希斯坦的回答让蒂雅几乎绝望了。

“为什么？”她声嘶力竭的问。

“我可以教你很多，如何去厮杀，如何去格斗，如何去保护自己。但是我教你这些，只希望你能好好地活下去。”贝希斯坦的眼神很坚定，蒂雅对这个眼神并不陌生，在科宁副官建议父亲逃走的时候，他就是露出了这样的眼神。

“我答应你。我可以发誓。”蒂雅决心不惜一切代价。

贝希斯坦没有回答。

五

整整三个月的时间，在这座深山之中的木屋里，两个人朝夕相处，互相之间产生了微妙的感觉。

贝希斯坦是蒂雅这段生命里唯一的存在，像父亲，像老师，像朋友，也像是情人。

贝希斯坦教会了蒂雅许许多多——如何使用闷棍，如何使用匕首，如何打开门锁，如何潜伏于人群中接近目标，如何迅速地逃脱。

而最最关键的是贝希斯坦告诉了蒂雅如何去使用毒药。

“每一个盗贼安身立命的手段都相似，但是却不完全相同。有些人擅长使用钝器，这些人的腕力一般较强，格斗能力也很出色。而有些人擅长跟踪暗杀，他们就会选择锐器。而我比较精通的是毒药。”贝希斯坦如是说。

“毒药？”

“是的，我所调配的毒药，其实原料不外乎都是在圈子内最司空见惯的那些玩意，但是，我会使用一些方法，在一定程度上加强药力，增加武器淬毒持续的时间，又或者是增强毒发的效力。”

“强化？”

“是的，强化。但是，我所用的催化剂本身，其实就是最厉害的毒药。可以让人在顷刻之间死去，完全的无色无味。”

“真的有无色无味的毒药吗？”

“有，溶解到液体中，就会这样。”

贝希斯坦拿出了一只杯子，做起了演示。他全神贯注，却不知道有没有发现蒂雅的眼神已经变得迷蒙，那种满满的柔情，他真的看不出吗？

入夜，贝希斯坦已然入睡，蒂雅却难以安寝。刻骨的仇恨在折磨着她，还有那不经意间萌生的爱情。

月光是那样的温柔，温柔的像情人的呼吸。

蒂雅情不自禁的走进了贝希斯坦的房间。依偎在了他的身旁。

可是，贝希斯坦却一把推开了蒂雅，很用力，很绝情。

蒂雅哭了，她不能理解。

这种来自少女的直觉，让她不能理解眼前的男人会这样对待自己。

因为动心的感觉，是无法隐瞒的。

她质问着贝希斯坦，贝希斯坦沉默着。径直走出了山林中。

蒂雅想起了自己在这里居住的日子里，穿着的那些衣服，那些衣服如此合身，却不属于自己。她一直欺骗自己，不去想这个问题。

贝希斯坦或许真的有别的情人吧。

对自己不过是一种对故人的责任吧。

她想起了白天的那种催化剂。

这一切都是格里芬害的！

一切都是！

她要复仇！



格里芬春风得意，今天是他荣升的日子，一切碍眼的目标都消失了，确实值得他好好的庆贺一下。这场宴会非常有意义。

硕大的会客厅里，高朋满座，嘉宾如云，警戒也放松了很多。

蒂雅感谢这个天赐良机，她回到了暴风城，就碰上了这么好的机会。

但是自己真的杀得了他吗？

格里芬高大强壮，比寻常的男人高了足足一个头。他身上的肌肉彰显着力量，容易给人留下孔武正直的印象，风评也一贯很好。

这个男人的阴险，狠毒，恐怕胜过了世间的一切毒药。

蒂雅突然觉得自己还很弱，弱得不堪一击。她穿着华丽的晚礼服，混在女宾之中，无人怀疑，但是她对自己没有信心。

还是要依靠毒药。

对，放在他的杯子里。

放在他的杯子里！

音乐开始奏响，舞池里一片流光。

这是个好机会，蒂雅在逐步接近

目标。

但是，她突然接触到了格里芬的目光！

那种仿佛洞察了一切的目光！

蒂雅的浑身都僵硬了。

勇气荡然无存。

难道他发现了？

他一切都发现了？

“小姐，你身体不舒服吗？”边上一位衣冠楚楚的男士看见了蒂雅难看的脸色。

“是的。我想，我需要去下盥洗室。”

蒂雅挣扎着站了起来。转身朝盥洗室走去。

她没有发现，格里芬的身后已经多了两个人影，然后如影随形的跟上了她。



七

蒂雅决心走回舞池，再一次寻找机会。

她开门的瞬间，两双大手捂住了她的嘴。她拼命挣扎，但是力量上根本不行。贝希斯坦教给她的办法也没用。

可是突然，紧紧扯住她的两个男人瘫软了。仿佛被什么重物突然击打了一样。

蒂雅还没反应过来，一条人影消失在了眼前！

贝希斯坦？

真的是他吗？

蒂雅追了过去。

什么也没看见。

大厅里依旧是一片喧闹。格里芬看见蒂雅毫发无损的回来，显得很惊讶，他面色一沉，想要离开。

蒂雅当然要追上去。

可是，她的胳膊被拉住了。

贝希斯坦西装革履，像是风度翩翩的贵公子。

“蒂雅，你不要去。你对付不了他。”

贝希斯坦的声音很低，但是不容辩驳。

“离开这里，纸上写着我积累的财物。靠它们好好活下去。”

他追了上去，没有多说一句话。

蒂雅这时发现胸口被塞进了一张便签。

蒂雅走出去没多久。一声巨响，仿佛天塌地陷。

发生了什么事？

人如潮涌，哀嚎，惨叫，整个庄园乱成了一团。

蒂雅想冲过去，但是被人群推挤着，无法靠近。熊熊烈火中，一片片的灰烬漫天飞舞。仿佛在为谁送葬！

不是结局

暴风城蓝色隐士今天很空，除了几个老酒客，没什么客人。

因为彼此都很熟，所以他们凑成了一桌，聊着一些最近最热门的事。

“听说了吗？那个格里芬简直是个畜生。”

“当然，我当然听过这个事，如果不是那个刺客，让后来勘察格里芬庄园的人发现了他埋藏在地下的罪状，我们都以为格里芬是个正直的绅士。”

“你说，那个刺客到底是谁呢？”

“不知道，据说是个很帅的男人。”

“哈哈，你听谁说的。”

“不知道，我猜的吧。”

“哈哈哈哈哈！”

他们几个的笑声传入了一个女孩的耳中。那个女孩坐在桌脚，喝着一杯水。没有人发现，她把一包白色的粉末倒了进去。静静地等着融化。

结局

水很甜，甜得牙齿痒。

我不知道为什么这包粉末会是这样的味道。

我就快要死了吗？

我也不知道。

只是我看着贝希斯坦留给我的话。

我感到那么的忧伤。

我终于知道了父亲究竟欠了他什么。

我也终于知道了为什么他那里会有那么多女人的衣物。

他给我那照片，上面是我从未见过的母亲。“你和你母亲真的很像，真的很像。”父亲常常这么说，而我却不敢想象。

而贝希斯坦，已经不是个男人了。

我那天晚上，没有弄错。

他是为保护父亲受的伤，还是别的什么原因，这我已经无从知晓。就像他究竟有没有对我动过感情，抑或是只在我身上看见了母亲的模样。

这也同样没有答案了。

唯一可以确定的是，这包粉末，根本不是要人迅速死去的药。

而这种药，除了能在我的心中蔓延出一个深如海渊的伤痕外，再无它用。P

Suki带你游日本

■北京 Suki

出发那天早上，凌晨4点，我从温暖的被子里把自己拎起来，赶着夜色，踏着微光奔到北京T3航站楼。原谅我实在不是一个微博控，也不常常出入天涯等网站，所以在前往机场的路上，我只是一个劲儿地磕睡着而没有时间去拍照留念。

北京出发的媒体组成员集合竟然早于T3办理飞行手续的工作人员们，于是我们有机会看到6点半早集合训话的各位日航职工们列队的样子。

TGS虽然是这次日本之行的重中之重，但既然来到这个陌生的国度了，就抓紧一切时间去尽量游走——这是Suki一直以来的旅游习惯。在东京，除了展会所在的幕将区，像皇居、浅草寺、东京铁塔、银座，这些地方Suki也都走马观花地浏览了一番。

相信不少人都看过川端康成的《伊豆的舞女》，到了日本，Suki专程跑到伊豆去看修缮寺，又在热海看了日本的传统节目——艺伎表演，虽然言语不通，但其精湛的表演还是吸引了我。

秩序、整洁、礼貌、热情、细致——这些是在整个行程中给Suki留下深刻印象的关于日本的关键词。晴朗的天空，真正的蓝天白云，让人神清气爽，而无论是多么繁华的交通路口，你都不会看到有行人或是车辆不遵守交通规则。无论是在新宿，还是在伊豆、热海，只要你去问路，路人都会热情地为你指引，有时因为语言的原因（日本人的英文水平的确普通），他们怕外国人不能正确理解还会带上你一直走到交通枢纽处，指着路牌详细讲解。

在日本，还有一件事让我和同行的伙伴们记忆犹新。我们在去城崎吊桥的时候，乘坐的是公共汽车，因为大家都很兴奋，所以下车后没有关注公车时刻表。等我们游玩尽兴，返回车站的时候，离着百米左右看到一辆公车开过去，大家都不以为意，谁知……当我们到达车站才发现，这是倒数第二趟车，日本的公车完全一分不差地按照行车时刻表行驶。在国内，这完全是不可想象的……

从北京到东京，到底有多远？

从北京到东京，直线距离2460公里。早上8：25出发，中午12：55抵达。返程时，从东京到北京，晚上18：15出发，21：15抵达。经过“时区”我损失了2个小时。如果让全国13亿人都这样一个回来，就损失了26亿小时，你说，从北京到东京，到底有多远？

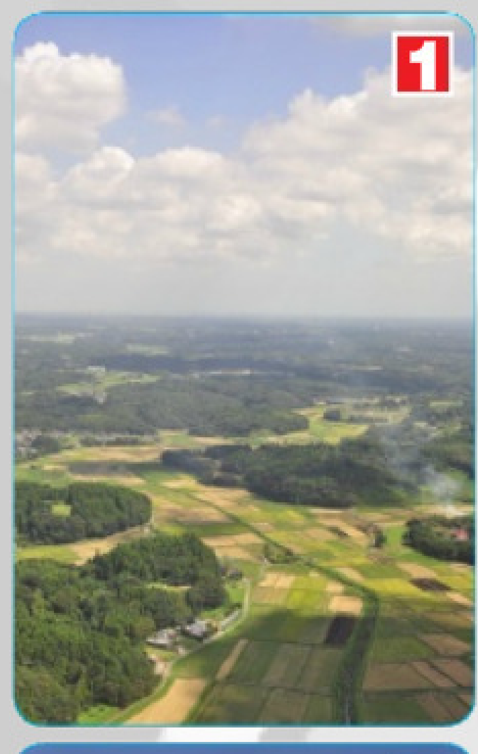





图1：空中俯视日本 / **图2**：这和我印象中的“老叼车”形象想去甚远 / **图3**：这是安装在车厢两侧的下车铃，有人下车的话，需要提前按铃 / **图4**：这座传说中要被拆掉的东京铁塔是否比浅草寺附近的新塔要气派许多?






图5：抵达的第一天，无论如何要饱餐一顿！ / **图6**：传说中的瓜王，价值20000日元，相当于人民币1700元左右 / **图7**：浅草寺 / **图8**：皇居外的湖里长居了两只白天鹅，安详优雅

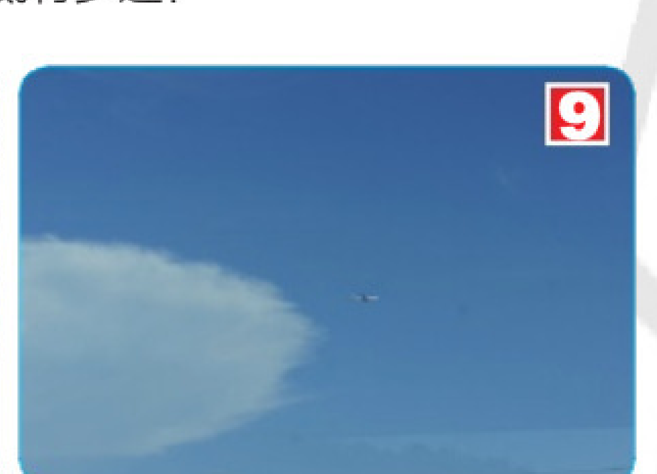
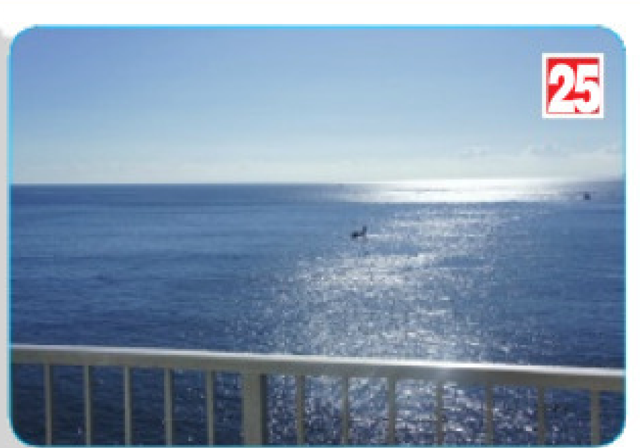
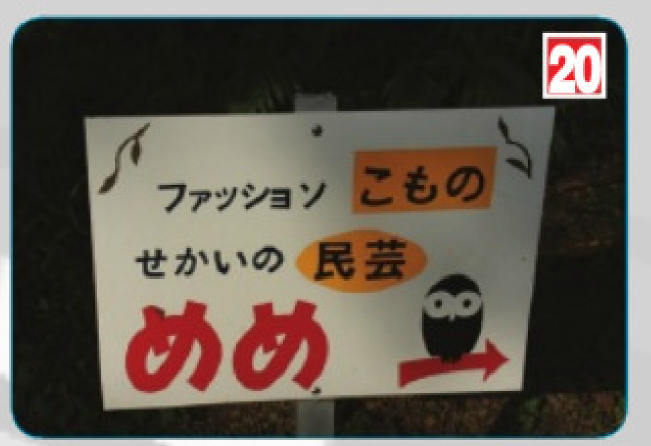




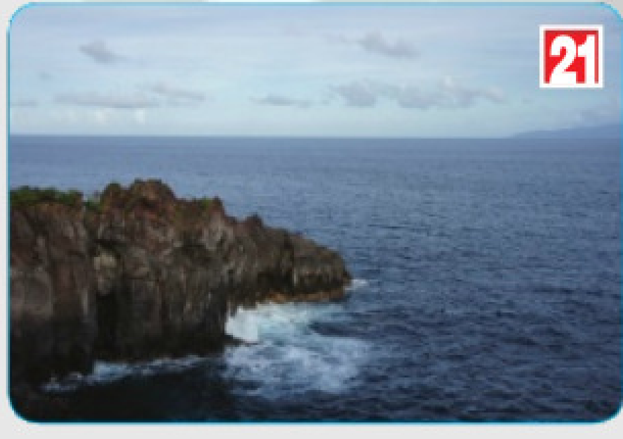

图9：无比清透的天空 / **图10**：无论是骑自行车的、学生还是老人，都严格遵守交通秩序 / **图11**：无论你向什么人问路，无论大家是否语言相通，当地人都会详细地告诉你路线，甚至带领你走到附近的地铁站，确定你知道路线后才放心离开 / **图12**：随处可见的个性建筑









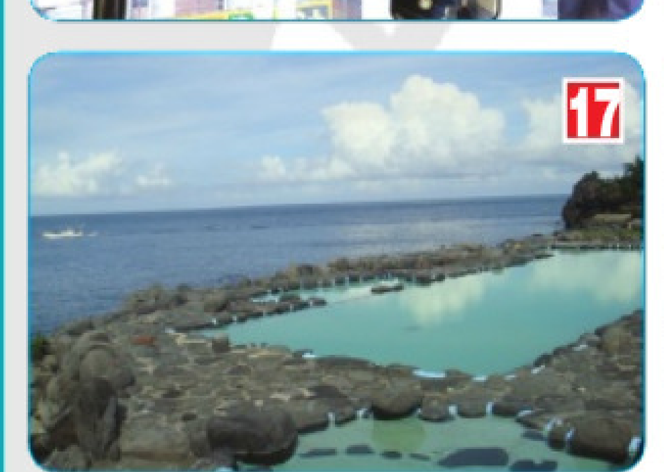









图13：安静的地铁 / **图14：**日本风情的各色面具 / **图15：**浅草寺外琳琅满目的糖果——本来准备返回时采购，结果错过了 / **图16：**非常准确的价格指示牌。最前端是下一站的站名，然后报价牌会根据路的变化而增减 / **图17：**伊豆吊桥的路上，吃完鱼生一边在这里泡温泉，一边赏海景，真是人生一大乐事！ / **图18：**蓝天、白云，日本留给我们印象最深的就是干净的天空

图19：途经的小镇，让人心生向往 / **图20：**这是说猫头鹰出没请注意么？ / **图21：**在这个海湾里，我们看到了畅游在大海里的鲨鱼 / **图22：**修缮寺 / **图23：**正巧遇到3位身着和服的妹子前来参拜 / **图24：**周边商品贩售区

图25：白天的热海迷死人 / **图26：**热海站前街上贩售的可爱小物 / **图27：**华之舞是当地颇有名气的歌舞伎表演团体 / **图28：**在异国他乡看到中国的炸花生米，我忍不住要哭了…… / **图29：**返回东京新宿的时候，正好赶上了野熊神社的秋祭仪式，在新宿商业区举行，围观人数众多。全程有交通警察维持秩序 / **图30：**站在第47层的政府办公大楼里拍的东京夜景，很美！



图31：丰盛的午餐 / **图32：**穿上饭店内准备的小和服 / **图33：**记下这些时刻表非常有用，在日本，公交系统都是严格遵守这样时间表的。在伊豆山上的时候，我们就因为晚了一分钟而等了一小时才迎来末班车 / **图34：**瞧这一家子~正在日枝神社前参拜的日本一家人 / **图35：**每个提示牌都设计得非常有趣 P



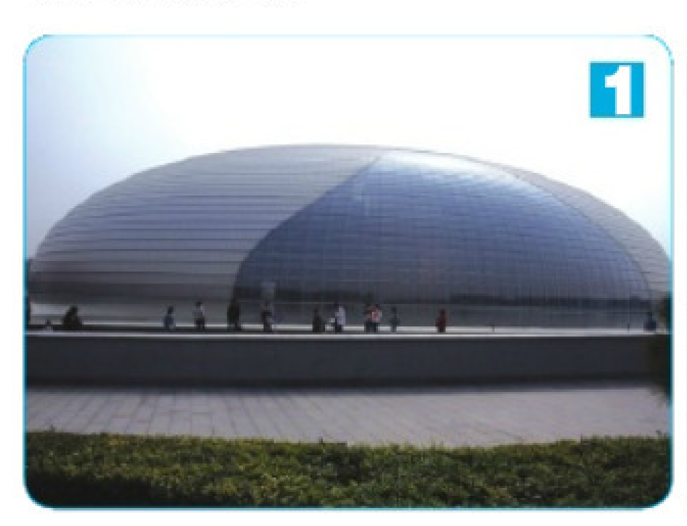
软盘生活——我的国庆

bluesky：国庆长假你是怎么过的呢？宅在家？外出旅游？人挤人的感受如何？当然还有选择在国庆办婚宴的新人。来看看软粉们的国庆是怎么过的吧。

我的国庆——“鸟蛋”参观

■软粉 人人喂我

穿过人满为患的天安门，国家大剧院这里明显清静了许多。也许国庆以外的时间来这里也是这样，但谁让我就国庆才有空出来转呢？



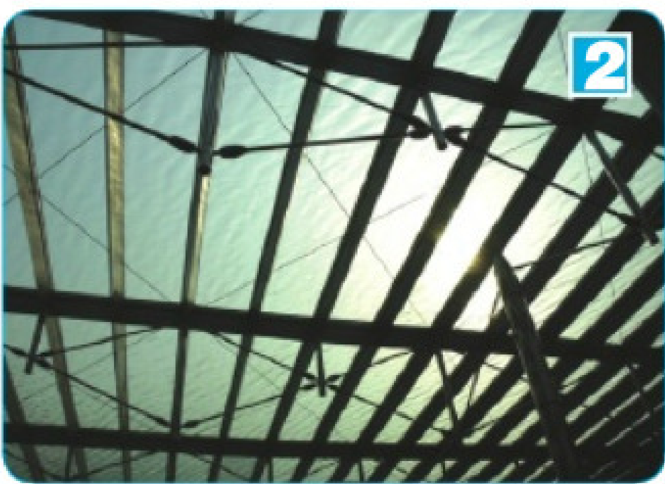




图1：远望与鸟巢对应的“鸟蛋”。
图2：水下的走廊。
图3：不知这是何物，不过有软粉指出这是“方舟”。喂～买票上船啦～先到先得啦～走过路过不要错过啦～

我的国庆——宅与婚礼

■软粉 songsongxc

国庆开始已经5天过去了，而我的国庆生活可以说也告一段落了，不知道大家身边这样的婚礼多否，我们这儿的婚礼是一个接一个啊。

婚礼是小插曲，真正让人开心的要数与阔别重逢的朋友们一起吃烤肉、聊天的快乐了。然后去家里一块儿玩游戏，吆三喝四的，别提多热闹了。最后就是“宅”了。一个人在家里多好啊，各种游戏……多得玩不过来，来～上图！

好了，国庆就在宅与婚礼中过去了，新的一页又要翻开，希望大家也都能像我一样快乐哦！P





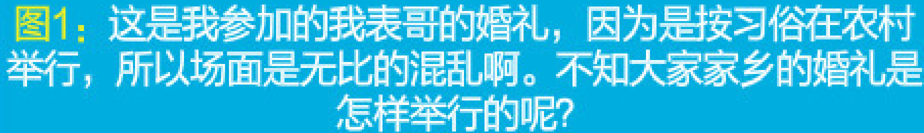
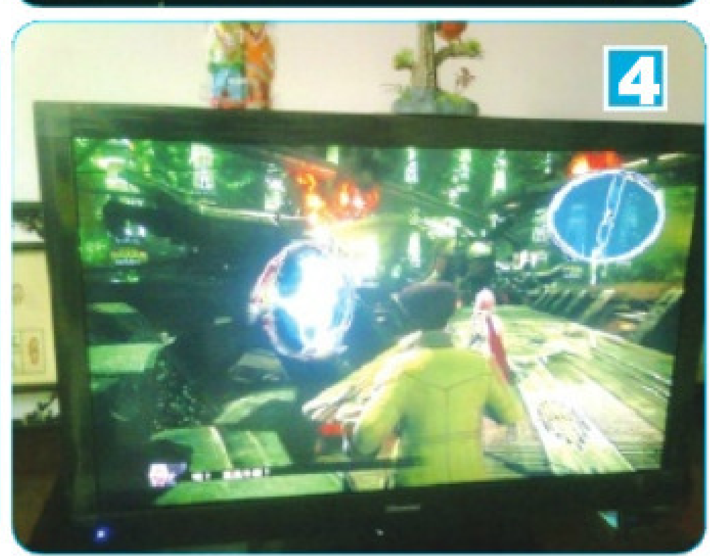


图1：这是我参加的我表哥的婚礼，因为是按习俗在农村举行，所以场面是无比的混乱啊。不知大家家乡的婚礼是怎样举行的呢？
图2：首先是PS3游戏，有些游戏需要重新解压。
图3：看这游戏目录，慢慢玩。
图4：最终幻想13，照得模糊了点。
图5：这个可以说是桌面，嘿嘿，最爱初音！







快评

本期杂志在线争锋栏目的《那些Ⅱ们》这篇文章写得不错。也许因为是“在线”，所以关注的是网游的“Ⅱ”，其实单机又何尝不是如文中所说的那样也有外传、续传等等，同样也因为各种原因会受到不同的待遇。能够连续出几代的游戏，比较出名的也就是“最终幻想”这样的RPG游戏，也还有像“使命召唤”这类的FPS类的游戏，当然也还有其他的。总的说来，一款游戏的续集带给开发商的压力会更大。（**网友 小猫钓鱼**）

bluesky：玩一款游戏的续集真的有一种很奇怪的感觉，希望它超越前作，但又总觉得仍然被隐形的条条框框给圈了起来。

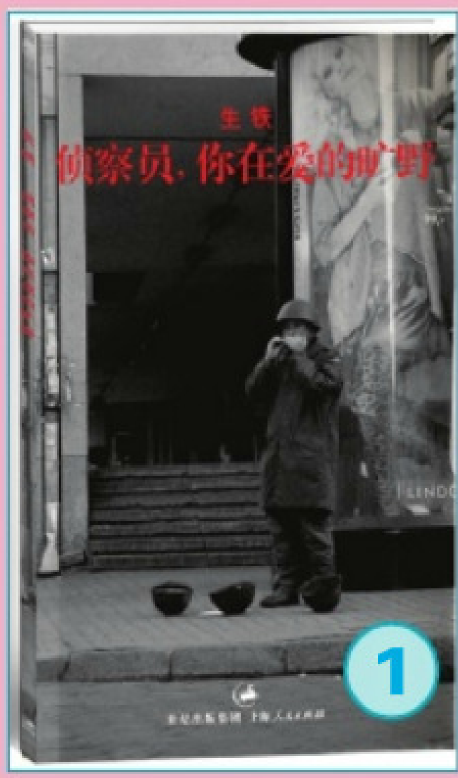
您手中的这期杂志，有什么想法和建议请立即告诉我。您可以发送Email到bluesky@popsoft.com.cn，也可以访问http://www.popsoft.com.cn/survey/写下您的建议，还可以来信告诉我们：北京市100143信箱103分箱 读编往来栏目 邮编：100143。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。P



林晓在线

林晓： 北京向来没有秋天，突然地，一场夜雨就淋透了大地，寒气浸湿衣襟。坐在窗前，面对灰蒙蒙的天空，哆哆嗦嗦地在键盘上敲字，似乎思绪也被这骤然的寒冷冻僵了。

幸好，还是有好消息让我兴奋，就像一杯热茶，顿时就让我的情绪沸腾。我立刻打开久不更新到召来怨念的微博，将这好消息与大家分享——生铁老爷的小说被上海人民出版社出版了！这部名为《侦察员,你在爱的旷野》的小说（**图1**），是部短篇小说集，用文学的眼光看待琐碎而无稽的生活。网站上的内容介绍是：“作者生铁擅长使用一些人们已遗忘或忽视的元素构筑小说，如对于出租车、灵车等场景的观察，写出了异常中的日常，日常中的异常。但细节方面的处理很使人信服。”哈，咱生铁老爷不是一向就以腹黑冷幽默男著称的吗？真希望他的这本小说能够大卖！什么？在哪儿能买到？卓越、当当，网上都有的卖，来，支持一下吧！（我咋这么像托儿呢，我是高兴的啊，大软办公室里，终于有第二个人肯写书了……）





林晓： “山口山”系列出版后，反响如何呢？图书上市不到一周，就有朋友把3本书的腰封寄回来换卡牌了——腰封上的背面有剪标，集齐3本书的剪标，就有机会获得《魔兽世界集换式卡牌职业起始套牌（中文版）》一套！（**图2**）当然了，这第一位寄回剪标的朋友第一个赢得了套牌。

不过，作为这套书的内容编辑者，我更希望看到读者对图书内容的反馈。第一个给我读后感的是吉林的柠檬兽同学。

读《圣光出鞘》有感

■吉林 柠檬兽

何为圣光出鞘？那么就先来看看信仰。信仰是什么？他可以给予我们力量么？

有信仰的人通常都很坚定。但是，往往信仰崩塌后，信仰者却反而更加脆弱。信仰怀疑，荣誉尽丧，圣光无力，一切为了什么？

那只是一种依赖。



普约斯的信仰回归，是因为他看到了信仰为他带来的，他以前忽视过的一面，仅仅只是他曾拯救过的一个活生生的笑容，这才是真正的存在，也是对他信仰的肯定，他看到曾守护下来的东西，而不是更多的失去。

信仰本身毫无意义，而是在于信仰可以提醒我们：为谁而战，守护了谁。而荣誉更是基于我们做过什么，而不是本身的光芒。

圣光出鞘，威而不烈，所谓荣誉，只为守护。

在现实中亦是如此，我亦凡人。

我们忽视了什么？而给予我们力量的又到底是什么？

关于天赋的故事

我喜欢这些东西，是因为这些文字不是俗套的去强调某个技能的厉害怎么怎么样的故事。而是巧妙的以此作为框架，虽然歌颂的都是美好的东西，但却仅仅只是淡淡地讲述一个过程。你看到了什么和怎么想，就是你自己的事了，而且故事更巧在于制造一种矛盾，一种普通人的更现实更人性的矛盾，看不到所谓的大义，只有一种人性的闪光点。

所以说这个作品跳出了一个圈子，摘掉《天赋的故事》这个帽子，作品依然完整，而且很多似乎都戛然而止，却感觉总有些什么留着味道。

“杀戮盛宴”，为什么杀人？

“强化追踪”，我想要追踪的到底是什么？

“瞄准射击”，瞄准的是什么？

甚至于道德的疑问，“灵魂虹吸”，“残忍献祭”多条无辜人命，但却是为了爱，面对最后复活的小埃尔莎，是对是错？

矛盾中以恶魔的身份向圣光祈祷，又会否获得救赎？

没有答案，或者，也许会有不同的答案。

拥抱生命，以爱之名，我们的生活，才拥有色彩。P

热门软件排行榜

截止日期2011年11月1日













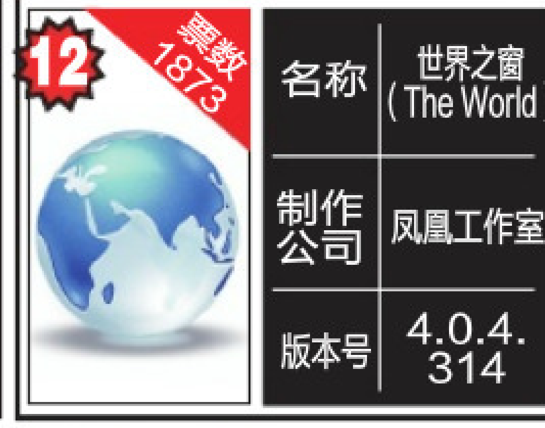



















排名	票数	名称	制作公司	版本号
1	2749	QQ	腾讯	2011正式版
2	2624	迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.2.3.3254正式版
3	2518	暴风影音	北京暴风网际科技有限公司	3.11.09.26
4	2467	360安全卫士	奇虎公司	8.2正式版
5	2413	QQ旋风	腾讯	3.8.695.104
6	2325	搜狗拼音输入法	搜狐公司	6.0.0.6236
7	2219	WinRAR	Eugene Roshal	4.01正式版
8	2178	KM Player	姜龙喜（韩）	3.0.0.1442
9	2106	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	23.00.22.69
10	2045	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	14.0.835.202
11	1964	QQ影音	腾讯	3.2 845.400
12	1873	世界之窗（The World）	凤凰工作室	4.0.4.314
13	1725	卡巴斯基2012安全部队	卡巴斯基实验室	12.0.0.374
14	1644	金山毒霸	金山网络	2012 SP2
15	1597	Firefox	Mozilla	7.0.1
16	1421	酷狗音乐7	酷狗科技	7.1.3.11358
17	1314	傲游	傲游天下科技有限公司	3.2.0.1000
18	1295	千千静听	郑南岭	5.7.15.0
19	1146	完美卸载	killsoft	2.7.0.0
20	1098	金山词霸	金山在线	2011.04.06.022

硬件“爬行”榜





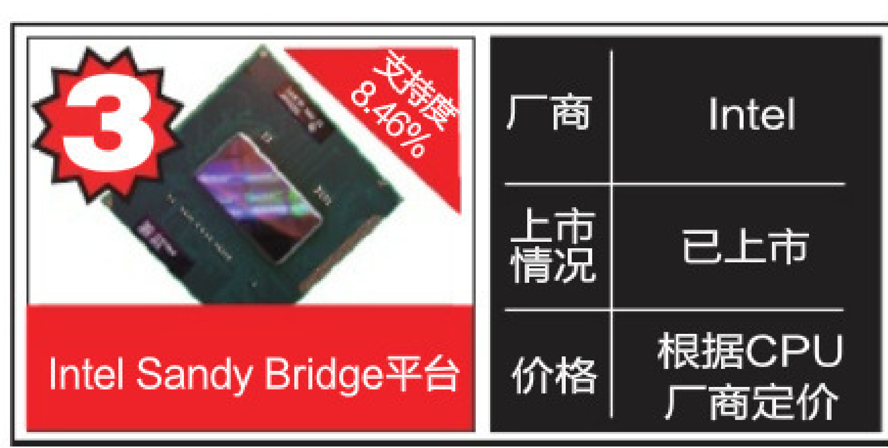
1 支持度13.85% 索尼PSP2（PSVITANGP）

厂商	索尼
上市情况	未上市
价格	不详



2 支持度13.85% 小米手机

厂商	小米科技
上市情况	已上市
价格	1999



3 支持度8.46% Intel Sandy Bridge平台

厂商	Intel
上市情况	已上市
价格	根据CPU厂商定价



4 支持度7.69% AMD推土机处理器

厂商	AMD
上市情况	已上市
价格	根据CPU厂商定价



5 支持度6.92% 苹果iPhone4S手机

厂商	苹果
上市情况	海外已上市
价格	649美元起


第3次
超級宇宙戰艦大戰
SUPER STARSHIP WARS


一场交织着琴与剑、爱与恨、誓言与梦想的涅槃不灭之旅
国产单机RPG巨作《古剑奇谭》
请君暂放天下事，琴剑潇洒走天涯
古剑奇谭
琴心剑魄今何在
邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN